4/98 Ausgabe 11 DM 3,90

Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUP

NUR DM 3.90

1080° SNOWBOARDING

Erster Test: Besser als Wave Race 64?

YOSHI'S STORY MYSTICAL NINJA

Schon durchgespielt: 8 aktuelle N64-Hits

Mit **POSTER!**

2 MOTIVE: MYSTICAL NINJA & TONIC TROUBLE

© Acclaim Inc. 1998

DIE ACTION-SENSATION TUROK 2

Geheime Bilder aus dem Spiel

• Komplettlösungen: Snowboard Kids, Fighters Destiny, WCW vs. NWO • Angespielt: Mission: Impossible, Castlevania 3D • Import-Tests: Tamagotchi World, 64 Oozumo • Mit Sammelkarten, News, Charts u.v.m.

DEIN N64-SP[illegible]ELEBERATER: 23 SEITEN

N-ZONE

UNABHÄNGIG ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

N-Zone in Action!

Selbst treueste Stammleser dürften überrascht sein, welches Action-Feuerwerk wir in dieser Ausgabe abbrennen. Zu verdanken habt ihr dies natürlich Turok 2, dem übrigens als erstem Spiel die Ehre zuteil wurde, den sonst von Nintendo- und Rare-Charakteren besetzten Platz auf der Titelseite zu besetzen. Damit aber noch nicht genug! Das Bügelbild auf der Umschlagklappe habt ihr sicherlich schon entdeckt, passend dazu gibt es auch noch eine spannende Doppelseite mit den ersten Turok 2-Bildern aus dem Spiel! Ebenfalls für Action-Fans geeignet sein sollten die aktuellen Berichte zu Mission Impossible und Castlevania 3D sein. Wer sich mit dem Shoot 'em Up-Genre nicht anfreunden kann, kommt natürlich auch nicht zu kurz. Für ihn haben wir Tests zu 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, Mystical Ninja und viele andere interessante Berichte vorbereitet!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

INHALT

ANGESPIELT

Castlevania 3D	Endlich neue Screenshots	12
Mission Impossible	Konkurrenz für GoldenEye 007?	10
Turok 2	Sensationelle Bilder	8

TESTS

Aerofighters Assault	Die Action-Flugsimulation	26
Aero Gauge	Futuristisches Rennspiel	27
Mystical Ninja	Das erste Action-Adventure	22
WCW VS. NWO	Wrestling in Perfektion	24
Yoshi's Story	Das beste N64-Jump&Run	20

IMPORTTEST

1080° Snowboarding	Der allererste Test	28
64 Oozumo	Sumo-Ringen auf N64	32
Tamagotchi World	Das virtuelle Haustier für N64	34

POSTER

Tonic Trouble/Mystical Ninja 35-42

SAMMELKARTEN

Cruis'n USA	75/76
NBA PRO '98	75/76
Tetrisphere	75/76
WCW vs. NWO	75/76

SPIELE-NEWS

Air Boarder	4
Bomberman Hero	4
Buck Bumble	6
Choro Q 64	4
NBA Fast Break	6
Off Road Challenge	6
Raguka Kids	4
Rats	6
Space Circus	5
Star Wars II	6
V-Rally	7

NEWS

Aus Japan	4
Aus den USA	6
Kurz & Knapp	8
Super NES-News	5
Game Boy-News	7
Neues vom 64 DD	4

SPIELE-LEXIKON

Über 200 Spiele auf 4 Seiten! 14

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Fighters Destiny	68
Snowboard Kids	50
WCW vs. NWO	60

T & T: CHEATS & CODES

Nagano Winter Olympics '98	48
NBA PRO 98	48
NHL Breakaway '98	48
Olympic Hockey '98	48
WCW vs. NWO	48

T & T: LESERTIPS

F1 Pole Position	72
GoldenEye 007	72

RUBRIKEN

Chart-Attack	18
Impressum	73
Inserenten-Verzeichnis	46
Kleinanzeigen	70
Leserbriefe	44
Vorschau	74

Turok 2 8

Wir zeigen euch nicht nur die ersten, spektakulären Bilder aus dem Spiel, sondern haben auch noch ein tolles Bügelbild auf der Umschlagklappe beigeheftet!

Yoshi's Story 20

Nach langer Wartezeit kehrt der grüne Saurier von Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto endlich auf den deutschen Markt zurück. Wir verraten euch in unserem kritischen Test alles Wissenswerte.

1080° Snowboarding 28

Kurz nach Redaktionsschluß trudelte ein brandaktuelles Modul aus Japan bei uns ein. Kann dieses Snowboarding-Spiel halten, was man sich von einem Wave Race 64-Nachfolger verspricht?

Die für Juli angekündigte Veröffentlichung des 64DD-Zusatzlaufwerkes für das Nintendo wirft ihre Schatten voraus und beschäftigt die japanische Fachpresse. Es wurde bespielsweise nicht nur erstmals die Verpackung der übrigens sehr günstigen Hardware gezeigt, sondern man sah auch bereits, wie die Intro-Sequenz aller 64DD-Spiele aussehen wird. Was sich sonst noch in Nintendos Heimatland tat und welche Spiele dort demnächst erscheinen, verraten wir hier!

Das Nintendo 64DD

Im Juni oder Juli soll es nun endlich soweit sein: Das 64DD soll auf dem japanischen Markt erscheinen, während wir uns in Europa wohl noch bis 1999 gedulden müssen. Die vorab gezeigte Verpackung bietet keine große Überraschungen. Sie ist im typischen Nintendo-Stil gehalten und weist nicht darauf hin, daß ein Spiel beigepackt werden wird. Erfahrungsgemäß können solche Aktionen jedoch mit einem großen Aufkleber kenntlich gemacht werden. Etwas interessanter hingegen waren die ersten Videosequenzen des 64DD-Intros, das erscheint, sobald das Gerät eingeschaltet wird. Darin sieht man Mario um ein sich drehendes N64-Logo hüpfen. Mit Spiegeleffekten, die das Ganze aussehen lassen, als ob es auf einer Eisfläche stattfindet, wird dabei nicht gespart. Die wohl erstaunlichste neue Info bezüglich des 64DD betrifft die Softwarepreise. So wie es derzeit aussieht, werden die Spiele weniger als herkömmliche 32 Bit-Titel kosten. Umgerechnet liegen die Preise bei etwa DM 55,-. In Deutschland dürften wir damit auf einen Preis von unter DM 80,- hoffen, sofern man die aufzuschlagenden Steuern berücksichtigt.

So sieht die japanische Verpackung des 64DD-Zusatzlaufwerkes aus.

Im 64DD-Intro tanzt nicht nur Mario herum, sondern man sieht auch aufwendige Spiegeleffekte.

Konamis zweites N64-Prügelei

Noch vor der Veröffentlichung von Deadly Arts alias G.A.S.P. wagen sich die Konami-Entwickler mit den ersten Infos und Bildern zu ihrem zweiten N64-Prügelspiel an die Öffentlichkeit. Ehrlich gesagt dürfte Raguka Kids in Deutschland alles andere als große Erfolgschancen haben, denn die sehr abstrakte, comicartige Grafik erinnert stark an das Sony-Spiel PaRappa The Rapper, das auch hierzulande floppte. Da hilft es wohl auch wenig, daß man Graffiti anfertigen darf und Pseudo-3D-Hintergründe eingebaut wurden. Deutlich besser sieht hingegen Bomberman Hero aus, das bereits im April in Japan erscheinen soll.

Rakuga Kids ist ein grafisch ungewöhnliches Beat 'em Up-Spiel. Daß Konami derzeit von einer Veröffentlichung in den USA oder Europa nichts wissen will, wundert uns ehrlich gesagt nicht.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die wichtigsten demnächst anstehenden Veröffentlichungen in Japan. Gutsortierte Import-Händler sollten diese Spiele wenige Tage nach dem Release im Programm führen: März: Sonic Wings Assault, Space Dynamites, Deadly Arts, Air Boarder 64; April: Bomberman Hero, Zelda: Ocarina Of Time; Mai: Rev Limit; Juni: F-Zero X, Choro Q64

In Bomberman Hero: Queen Milian's Rescu muß man die holde Milian befreien.

Choro Q64
Comic-Racing

Ein äußergewöhnlich putziges Multiplayer-Rennspiel hat der durch die Toshinden-Reihe bekannte Publisher Takara für sein Nintendo 64-Debüt in Vorbereitung. Choro Q64 ist die aufgepeppte Fortsetzung einer PlayStation-Rennspielreihe, in der man mit fünf an Matchbox-Autos erinnernden Miniwagen über realistische Asphalt-, Gelände- und Schneepisten düsen darf. Besonders knuddelig sind dabei der VW Käfer und Lastwagen ausgefallen. Die Besonderheit der Nintendo 64-Version ist ein brandneuer 4-Spieler-Modus, der ebenso wie der Rest des Spiels offensichtlich komplett ohne Nebel auskommt. Abgesehen von den Autos erinnert die grafische Darstellung dabei übrigens stark an Mario Kart 64. Neben diesem Rennspiel hat Takara übrigens auch noch ein Beat 'em Up in Vorbereitung. Einen Importtest bringen wir in einer der folgenden Ausgaben.

Erstmals wird ein Choro Q-Rennspiel mit einem 4-Spieler-Modus ausgestattet.

Fünf verschiedene Minifahrzeuge stehen für die Mario Kart-ähnliche Raserei zur Verfügung. Ob es ähnlich unterhaltsam ist?

Bislang gibt es leider noch keinen deutschen Distributor für diesen Titel.

Auch der Grafikstil erinnert deutlich an Nintendos Fun-Racing-Klassiker Mario Kart 64.

Air Boarder
Snowboarding?

Der Snowboard-Spieleboom geht unaufhaltsam weiter. Während Snowboard Kids bereits in den deutschen Charts nach vorne wedelt und 1080° Snowboarding in Japan für Furore sorgt, bastelt Human (F1 Pole Position 64) an einem brandneuen Boarding-Game namens Air Boarder, dessen erste Screenshots durchaus vielversprechend aussehen.

Selbst auf dem Sunset Island darf man in Air Boarder antreten. Lens Flare-Effekte werden geboten.

Die Optik sieht interessant aus, wenn sie sich auch nicht mit 1080° Snowboarding messen kann.

Sieben verschiedene Welten dürfen in Mario-Manier erkundet werden.

Space Circus

Mario-Rivale

Der seit langer Zeit angekündigte Zirkus der Zukunft nähert sich mitsamt seinem Starjongleur Starshort und seinen 300 kuriosen Gegenspielern dem Nintendo 64-Universum. Der überstrapazierte Vergleich mit Super Mario 64 ist leider auch hier wieder angebracht, denn mit dem aufwendig animierten Hauptcharakter darf man völlig frei durch sieben dreidimensionale Welten hüpfen und kunterbunte Polygon-Optiken bewundern. Netterweise tritt Starshort seinen Widersachern nicht völlig wehrlos gegenüber, denn er kann diese mit Sternen bewerfen, die er ständig über seinem Kopf jongliert. Ob die aufwendige Sprachausgabe und die witzigen Videosequenzen in irgendeiner Form auf das Nintendo 64 hinübergerettet werden, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen. In Deutschland wird das Spiel übrigens im 3. Quartal erscheinen. Das aus gleichem Hause stammende Jest wird definitiv erst später kommen.

Die 3D-Charaktere sehen besonders geschmeidig und kantenarm aus.

Starshort jongliert die Sterne nicht zum Spaß, er kann sie als Wurfgeschosse einsetzen.

Wunderschöne Lichteffekte begleiten Starshort auf seinem Abenteuer.

Entgegen unseren Erwartungen trudelten überraschend zwei neue SNES-Spiele ein, von denen sich eines bei genauerem Hinsehen allerdings als Wiederauflage eines Rennspielklassikers entpuppte. Ob Lamborghini American Challenge im Windschatten des Automobili Lamborghini-Erfolges auf dem Nintendo 64 in den Charts nach vorne fahren kann, wollen wir in unserem kritischen Test ermitteln. Der zweite Titel ist Timon & Pumbaas Spielesammlung, eine lustige Spiele-Compilation.

Lamborghini American Challenge

Ein schöne Rahmengeschichte hebt Lamborghini von der Rennspielkonkurrenz ab. Hier düst man nicht einfach über die Strecken, um Punkte zu sammeln, sondern schlicht und ergreifend, um Geld zu verdienen. Der Haken ist allerdings, daß man mit einem schlecht ausgestatteten Sportflitzer und wenigen Dollars in der Tasche startet. Bis man sich zur höchsten Klasse der legendären Saturday Night Races vorgearbeitet hat, dürften einige Tage vergehen. Besonders empfehlenswert ist der 2-Spieler-Splitscreen, der mit flüssigem Scrolling überzeugt. Übrigens, dieses Spiel kann man sogar mit der Nintendo Scop-Lichtpistole spielen.

Die Lamborghini-Optik kann aktuellen Standards zwar nicht gerecht werden, überzeugend ist sie dennoch.

Timon & Pumbaas Spielesammlung

Basierend auf den beiden populären Charakteren aus der gleichnamigen Zeichentrick-Serie, die übrigens vom König der Löwen-Kinofilm inspiriert wurde, liefert Disney Interactive eine spaßige Spielesammlung mit vier einfachen Spielchen, die gute Unterhaltung für zwischendurch versprechen. Besonders gefallen haben uns der Warzenschweinflipper, der Frogger-Klon Hippo Hop, in dem man einen Fluß überqueren muß, und Slingshooter, ein spaßiges Zielschießen. Nur die Rülpsorgie Burper entfachte nicht den rechten Spielspaß, den wir uns erhofft hatten.

Der Warzenschwein-Flipper von Timon & Pumbaas Spielesammlung ist gut gelungen.

Hippo Hop ist nichts anderes als eine Wiederauflage des Frogger-Spielprinzips.

Was kommt jetzt?

Derzeit sind wir gerade eifrig dabei, die zahlreichen Postkarten auszuwerten, welche uns zu unserer Umfrage in der letzten Ausgabe erreichen. Derzeit liegen Klassiker-Tests und Lesertests ganz vorne, eine genaue Auswertung liefern wir nächste Ausgabe nach.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. *Super Mario Kart* ..... *Nintendo*
2. *Timon & Pumbaa* ..... *Disney*
3. *Lamborghini American Challenge* ..... *Titus*
4. *Donkey Kong Country* ..... *Nintendo*
5. *Street Fighter Alpha 2* ..... *Capcom*
6. *Super Mario All Stars* ..... *Nintendo*
7. *Harvest Moon* ..... *Nintendo*
8. *Die Schlümpfe reisen um die Welt* ..... *Infogrames*
9. *SimCity* ..... *Nintendo*
10. *The Legend Of Zelda* ..... *Nintendo*

Immer mehr Softwarehersteller schließen sich dem ehemals exklusiven Kreis der Nintendo 64-Entwickler an, nicht zuletzt deswegen, weil Nintendo kürzlich die ehemals rigorosen Entwicklungszügel etwas lockerte und die Modulpreise nun in einem konkurrenzfähigen Rahmen liegen. Das Ergebnis dieser Maßnahmen sind zahlreiche neue Spieleentwicklungen, von denen wir euch an dieser Stelle die interessantesten vorstellen wollen.

Rats von Mindscape

Ein Spiel mit einem bösen Humor, wie man ihn aus Itchy & Scratchy kennt, hat Mindspace unter dem Titel Rats in Vorbereitung. In der Rolle einer sadistischen Katze muß man die Welt von bösartigen Ratten befreien. Auch wenn Mindscape das Spiel Rats als Action-Adventure charakterisiert – tatsächlich ist es eher ein kurzweiliges Action-Game, in dem man die Ratten mit verschiedenen Waffen (Eradicator, Destructor, Rat Traps, Sexy Rat, Metallicat) ausschalten kann. Außerdem hat jeder der acht wählbaren Katzen eine eigene bösartige Methode. Der Höhepunkt soll ein 4-Spieler-Modus sein!

Rats nennt sich das erste Nintendo 64-Spiel von Mindscape.

Off Road Challenge

Nach dem überraschend beliebten San Francisco Rush hat Midway mit der Automatenumsetzung Off Road Challenge ein weiteres Rennspiel in Vorbereitung, das die N64-User mit einem ungewöhnlichen Konzept auf die staubigen Pisten locken will. Man düst nämlich nicht etwa mit schicken Sportwagen über Asphalt-Pisten, sondern darf einen von mindestens acht Monster Trucks durch verwegene Gebiete wie die Area 51, Las Vegas, El Paso und ähnliches steuern.

Kann die N64-Umsetzung halten, was die bekannte Automatenversion verspricht?

Die Automatenumsetzung Off Road Challenge soll bereits im Juni in Amerika erscheinen.

HiRes-Basketballspiel!

Das bereits vor Monaten in N-Zone angekündigte Basketball-Spiel der recht unbekannten Entwicklertruppe Z-Axis nähert sich offenbar der Fertigstellung, denn die Programmierer aus San Mateo veröffentlichten einen zugegebenermaßen sehr interessanten Screenshot, der übrigens noch nicht mit der geplanten hochauflösenden Grafik aufwarten kann. Sollte Z-Axis dieses Vorhaben gelingen, müssen sich Konami & Co. in acht nehmen. Übrigens, Electronic Arts arbeitet nun wohl definitiv an NBA Live '98 und FIFA 98: World Cup. Letzteres soll bereits im Juni rechtzeitig zur Weltmeisterschaft erscheinen.

NBA Fast Break von Z-Axis soll mit dem sensationellen HiRes-Mode von NFL Quarterback '98 ausgestattet sein. Dieses Bild zeigt angeblich noch die Version mit niedriger Auflösung.

Was kommt demnächst?

Zum Abschluß gibt es wie gewohnt eine Übersicht über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA, die über gutsortierte Importhändler in Deutschland erhältlich sind: 30.3.98: Rampage World Tour; 1.4.98: 1080° Snowboarding; 26.4.98: Iggy's Reckin' Balls; 27.4.98: NBA Courtside; Mai: Deadly Arts, All Star Baseball '99; Juni: Acclaim Sports Soccer, Bust-A-Move 64, Banjo-Kazooie, Off Road Challenge, FIFA: World Cup '98

SOTE-Sequel

Star Wars II

Bereits seit der Fertigstellung von Shadows Of The Empire (siehe Bild unten) hält sich das hartnäckige Gerücht, daß LucasArts ein weiteres N64-Spiel rund um die Krieg der Sterne-Saga in Vorbereitung hat. Im Vorfeld der E3 verdichten sich jedoch die Anzeichen, daß dieses Gerücht tatsächlich stimmt. Neuesten Informationen zufolge wurde sogar das mittlerweile in die USA übergesiedelte, deutsche Entwicklungsteam Factor 5 mit dem Projekt beauftragt. Eine offizielle Bestätigung hierfür war zwar weder von LucasArts noch von Factor 5 zu bekommen, doch spätestens auf der E3 sollte die Wahrheit ans Licht kommen.

Buck Bumble

Biene Maja?

Auf den ersten Blick scheint Buck Bumble ein N64-Shoot 'em Up wie viele andere zu sein. Erfährt man jedoch, daß niemand geringerer als Argonaut Software die Entwicklung übernommen hat, dürften auch Insider aufhorchen, schließlich haben die Mannen um Jez San Starwing (alias Starfox) und den dazugehörigen F/X-Chip für das SNES entwickelt. Auf ihr Konto gehen außerdem die Klassiker Starglider (Amiga, Atari ST) und der brandaktuelle Bestseller Croc. Mit Buck Bumble versprechen sie ein effektgeladenes 3D-Polygon-Shoot 'em Up, das den Spieler in die Rolle der Biene Buck versetzt, die mit hochmodernen Waffen durch drei Welten mit insgesamt 27 Levels düst und gegen bösartige Wespen kämpft. Am Ende des Spiels darf man schließlich im Wespennest den finalen Showdown genießen. Es würde uns nicht wundern, wenn Buck Bumble ein hochkarätiger Lylat Wars-Konkurrent wird. Veröffentlicht wird das Spiel im Juni von Ubi Soft.

Echte Screenshots zu Buck Bumble gibt es leider noch nicht. Hier seht ihr Skizzen der im Spiel vorkommenden Insektengegner.

V-Rally

V-Rally kommt!

Erfreuliches für Nintendo 64-User tat sich überraschenderweise auf der Sony-Party während der Nürnberger Spielwarenmesse. Auf die Frage, wie erfolgreich denn V-Rally für die PlayStation sei, antwortete der Laguna-Vertriebsleiter vor allen versammelten Gästen per Mikrofon, daß es so erfolgreich sei, daß es demnächst sogar auf einer ganz anderen Plattform erscheinen werde. Rennspiel-Fans dürften in Verzückung geraten, denn V-Rally gilt als eines der unumstritten besten Autorennspiele für die PlayStation. Leider muß man noch etwas Geduld haben, denn vor Ende 1998 wird das Modul wohl nicht veröffentlicht werden.

Im Gegensatz zu der hier gezeigten PS-Version darf man auf dem N64 mit aufgebohrter Grafik rechnen, die auf wabernde und pixelige Texturen verzichtet. Ob man komplett ohne Nebel auskommt oder gar einen 4-Spieler-Modus integriert, ist allerdings fraglich.

Die Meldung schlug ein wie eine Bombe: Nintendo Of Europe gab am 12. März bekannt, daß noch in diesem Jahr ein Farb-Game Boy auf den Markt kommen wird. Skeptikern, die meinen, es handelt sich hierbei einmal mehr um das bekannte Atlantis-Gerücht, sei gesagt, daß diese Nachricht auf einer offiziellen Pressemitteilung basiert! Wir bitten um Verständnis, daß wir die angekündigten Spielevorstellungen aus diesem Grund nicht wie geplant präsentieren können. Sie werden in den nächsten Ausgaben nachgeholt.

Der Farb-Game Boy ist da!

Das Gerücht, daß ein Game Boy mit Farbbildschirm kommt, ist etwa so alt wie der Game Boy selbst. Genauso häufig wie das Atlantis-Projekt Erwähnung fand, wurde es jedoch auch dementiert. Am 12.3.98 traf aber die Meldung des Jahres bei uns ein. Noch 1998 wird der Game Boy mit Farbbildschirm in Japan, den USA und nicht zuletzt in Europa erscheinen. Größe, Handlichkeit und Stromverbrauch sind mit dem Game Boy Pocket identisch, zusätzlich wir der neuartige Farbbildschirm jedoch 56 Farben darstellen können, die sowohl im Dunkeln als auch an der Sonne deutlich zu erkennen sind. Erfreulicherweise wird man alle alten Game Boy-Spiele auch am neuen Handheld nutzen können, wobei diese dann in 10 verschiedenen Grundfarben (ähnlich dem Super Game Boy) eingefärbt werden können. Besonders interessant ist die Meldung, daß der neue Game Boy mit dem Nintendo 64 verbunden werden kann. Details über Preis und Auslieferungsdatum werden in den nächsten Monaten bekanntgegeben.

Unsere aktuelle Fotomontage mit Yoshi's Story zeigt, wie die Handheldzukunft aussehen könnte.

Die Schlümpfe im Alptraumland

Nach dem Riesenerfolg der beiden ersten Schlumpf-Spiele (Die Schlümpfe, Die Schlümpfe reisen um die Welt) ist es kaum verwunderlich, daß Infogrames mit „Die Schlümpfe im Alptraumland" einen dritten Teil nachschiebt, der die beiden Vorgänger sogar noch übertreffen kann. Das im bewährten Jump&Run-Stil gehaltene Spiel überzeugt mit einer für Game Boy-Verhältnisse sensationellen Grafik, die sogar mit dreidimensionalem Parallax-Scrolling aufwarten kann. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die von Gurgelhals verzauberten Schlümpfe aus ihren schlimmsten Alpträumen zu befreien. Dazu muß man in jedes Haus gehen und in einer gefährlichen Küche, auf einer ausgeflippten Werkbank, in einer fürchterlichen Bibliothek oder in einem teuflischen Labor seine Kameraden freischlumpfen. Daß man sogar deutsche Bildschirmtexte zu sehen bekommt, rundet dieses Meisterwerk ab.

Die Schlümpfe im Alptraumland kann mit einer geradezu grandiosen Grafik aufwarten.

Keine Frage! Das Schlümpfe-Spiel ist der derzeit empfehlenswerteste Game Boy-Titel.

Aktuelle Charts

Zum Abschluß gibt es noch aktuelle Verkaufscharts aus Deutschland:

1. Hugo 2	Laguna
2. Super Mario Land 2	Nintendo
3. Wario Land	Nintendo
4. Die Maus	Nintendo/Infogrames
5. Luckey Luke	Infogrames
6. Game & Watch	Nintendo
7. Hercules	Disney
8. Donkey Kong Land	Nintendo
9. Die Schlümpfe im Alptraumland	Nintendo
10. Der König der Löwen	Disney Int.

KURZ & KNAPP +++

Neue Abo-Prämie: Auf vielfachen Wunsch bieten wir ab sofort neben den bewährten Memory Cards eine alternative Abo-Prämie an. Wenn man jetzt N-Zone abonniert, kann man nun auch das LX4 Tremor Pak auswählen, das im Gegensatz zum Original sogar ohne teure Batterien auskommt. Wer N-Zone jeden Monat frei Haus geliefert bekommen will, sollte auf Seite 43 (nach dem Poster) blättern und den Coupon ausfüllen.

Acclaim hat neue Preise: Wie Acclaim-PR Executive Stefan Ludes Anfang März mitteilte, werden Acclaim-Spiele für das Nintendo 64 künftig nur noch zwischen 109,- DM und 129,- DM kosten. Es ist damit zu rechnen, daß alle anderen Dritthersteller für das Nintendo 64 in Kürze nachziehen werden.

Neuer Name für Reckin' Balls: Das in der letzten Ausgabe vorgestellte Arcade-Game von Acclaim wurde umbenannt. Ab sofort heißt es Iggy's Reckin' Balls, wobei Iggy der Name des Hauptcharakters des Spiels ist. Gerüchteweise bezieht sich dessen Name auf das Entwicklungsteam, das ja bekanntlich Iguana heißt.

Konami verstärkt Sportspiele-Engagement: Der japanische Softwareriese Konami wird künftig verstärkt Sportspiele für das Nintendo 64 produzieren. Nach ISS64 und dem kürzlich veröffentlichten NBA Pro 98 darf man wahrscheinlich schon im Sommer mit Int. Superstar Soccer '98 rechnen. Ebenfalls geplant ist Blades Of Steel 2, die Fortsetzung der bekannten Eishockey-Reihe.

Lylat Wars ohne Rumble Pak: Ab 1.4.98 wird Lylat Wars nur noch ohne das Rumble Pak erhältlich sein. Der Preis für das Spiel reduziert sich dadurch auf unter 100,- DM !

Alle Wege führen (nun) nach Rom: Im Gegensatz zu früher, als bei der zweimal jährlich stattfindenden Nintendo-Tagung nur Lizenznehmer eingeladen wurden, durften dieses Mal sogar mögliche Partner anwesend sein. Pygnosis, Gremlin, Eidos, BMG, Codemasters und Hasbro waren dabei und denken über N64-Spiele nach.

Man mag es kaum glauben! Laut Iguana stammen diese Screenshots tatsächlich vom Nintendo 64.

3D-Action, 1-4 Spieler, Acclaim

TUROK 2

Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen von Turok 2, der derzeit vielversprechendsten Nintendo 64-Actionentwicklung. Neben Bügelbild und Titelmotiv (übrigens dem ersten, das nichts mit Nintendo oder Rare zu tun hat) wollen wir natürlich auch einen Blick auf das schon ziemlich weit fortgeschrittene Spiel bieten, von dem uns erste, wirklich beeindruckende Screenshots erreichten!

Die Zeit der wilden Spekulationen ist nun endgültig vorbei. Während man sich monatelang über mögliche Verbesserungen und Spielinhalte die Köpfe zerbrach, hielt sich Iguana relativ bedeckt und lieferte der gierigen Presse nur spärliche Informationen. Tatsächlich konnte man sogar in der ersten Ausgabe von N-Zone, die Ende Mai '97 erschien, mehr über das Gameplay erfahren als in der ganzen Zeit nachher, was daran lag, daß kurze Zeit später ein absoluter Informationsstopp zu Turok 2 verhängt wurde und das Release-Datum drastisch nach hinten rutschte.

Dave Dienstbier spricht!

Für diejenigen, welche die erste Ausgabe von N-Zone nicht besitzen oder den genauen Inhalt nicht mehr im Gedächtnis haben, wollen wir an dieser Stelle ausnahmsweise die beiden wichtigsten Aussagen aus dem Interview mit Producer Dave Dienstbier zitieren:

N-ZONE: Was können wir von Turok 2 in Sachen Gameplay und Atmosphäre erwarten?
Dave Dienstbier: Turok 2 wird hoffentlich wieder neue Richtungen einschlagen. Turok 2 ist finsterer, größer und detaillierter. Wir werden über 20 neue Gegnerarten haben und teilweise ein völlig neuartiges Gameplay. Anstatt die alte Engine zu recyceln, haben wir uns entschieden, unsere Erfahrungen mit dem ersten Teil in eine bessere Engine zu stecken.

Phantasievolle Gebäude mit aufwendigen Polygon-Strukturen überraschen den Turok-Kenner.

Die aufwendig gestalteten Inneneinrichtungen lassen sogar GoldenEye 007 alt aussehen.

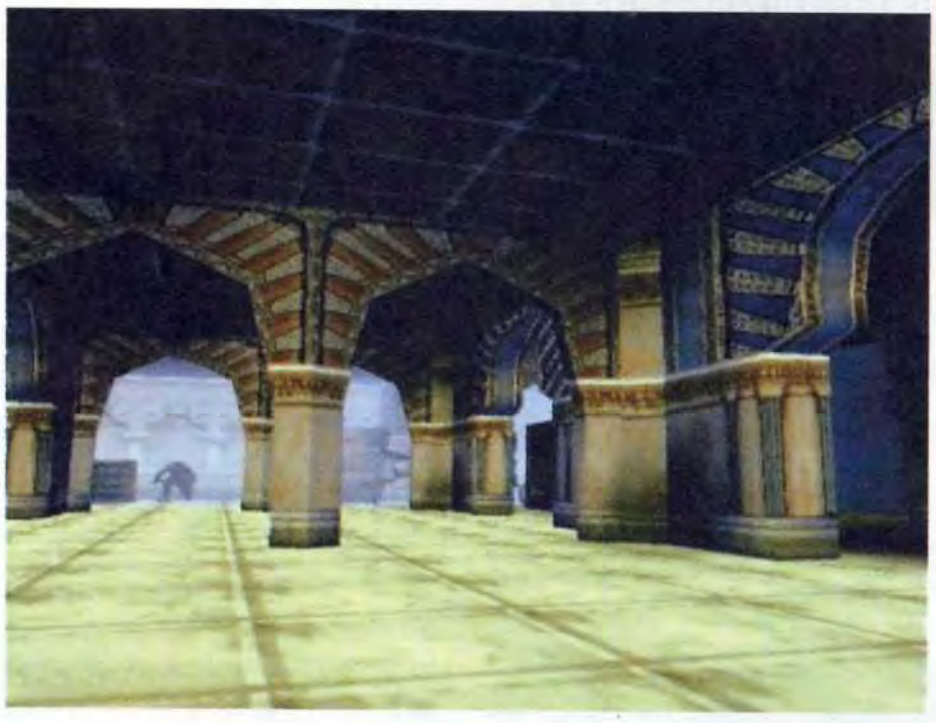
In Turok 2 wird man sich natürlich auch weiterhin durch den Dschungel schlagen, wobei dessen Pflanzen noch detaillierter dargestellt werden, wie die ins Bild ragenden Palmenwedel beweisen.

N-ZONE: Dürfen wir auch spielerische Änderungen erwarten?
Dave Dienstbier: Turok 2 wird euch umhauen. Es wird sehr viel mehr Interaktion mit der Umgebung sowie das doppelte bis dreifache Waffenarsenal, Flug- und Reitlevels und die gewohnt fantastische realistische Grafik, nur mit noch mehr Details, bieten.

Soweit das Interview, das Anfang Mai '97 gemacht wurde. Nun stellt sich natürlich die Frage, wie viele von diesen Plänen in die Tat umgesetzt wurden...

Turok 2 live!

Ende Februar wurden nicht nur die ersten Screenshots aus dem Spiel veröffentlicht, sondern auch einer kleinen Gruppe von wichtigen Handelspartnern ein erstes Video aus dem Spiel gezeigt. Darin war zwar von Reit- und Flugsequenzen nichts zu sehen (was nicht heißen muß, daß diese nicht enthalten sein werden), allerdings wurden die restlichen Vorhaben in Bezug auf Grafikverbesserungen, Atmosphäre und Actiongehalt hervorragend umgesetzt. Das Spiel ist beispielsweise insgesamt noch wesentlich heftiger und düsterer, als es der Vorgänger ohnehin schon war. Zum Leidwesen von Acclaim Deutschland sieht es derzeit auch nicht danach aus, daß Iguana speziell für den hiesigen Markt Änderungen vornimmt, sprich, es werden nach dem augenblicklichen Stand keine Roboter anstelle von Söldnern herumlaufen.



Innerhalb von Gebäuden ist die Nebelwand offensichtlich weiter entfernt. Links hinten läßt sich sogar ein herannahender Gegner erkennen.

Was bieten die Bilder?

Die ersten Screenshots stammen laut Iguana tatsächlich aus dem Spiel und wurden keineswegs von einer SGI-Workstation gerendert. Sollte dies der Wahrheit entsprechen, dann bekommen wir es in Turok 2 mit einer deutlich höheren Auflösung als im Vorgänger zu tun. Dies läßt sich beispielsweise am Bild mit den beiden Dinosauriern hervorragend erkennen, die mit hochgradig detaillierten Texturen überzogen wurden, die wie versprochen dank der Soft-Skin-Technologie keine Kanten mehr aufweisen. Ähnliches gilt auch für die auf den Bildern gezeigten Gebäude, an denen sich eine deutlich größere Texturenvielfalt erkennen läßt. Möglich wird dies (wie in der letzten Ausgabe erläutert) durch die 96 MBit-Cartridge, auf die aufgrund neuer Kompressionstechniken sogar doppelt soviele Daten passen wie auf das Vorgänger-Modul.

Kein Nebel mehr?

Das Versprechen, daß kein Nebel mehr das Sichtfeld einengt, wurde offensichtlich nicht ganz eingelöst. Zwar sieht man nun deutlich weiter als im Vorgänger, allerdings kann man in gewisser Entfernung eine deutliche Nebelwand erkennen, durch die Gebäude stufenlos ein- oder ausgeblendet werden. Aufgefallen ist uns außerdem, daß die Nebelwand innerhalb von Gebäuden deutlich weiter entfernt ist, was wohl daran liegt, daß weniger Rechenarbeit geleistet werden muß. Ob die umstrittene Steuerung geändert wird, ist nicht bekannt. Soweit die neuesten Infos, die wohl ausreichen werden, um das Spiel in der Wunschliste der Leser noch weiter nach vorne rutschen zu lassen. Sobald uns neue Fakten zum Rumble Pak-kompatiblen Actionhammer (der wohl auch einen Multiplayer-Modus bieten wird) erreichen, werden wir sie selbstverständlich nachreichen. Übrigens, wer Turok bis heute noch nicht gespielt hat, sollte sich das Spiel jetzt zum Sonderpreis (bei vielen Händlern kostet es weniger als DM 100,-) holen! Es ist die perfekte Einstimmung auf einen heißen Spieleherbst und fasziniert noch heute mit durchdachtem Leveldesign, grandiosem Sound und feinen Animationen.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Turok 2*
Genre: *3D-Action*
Spieler: *1-4*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Acclaim*
Preis: ..... *ca. DM 130,-*
Release: ..... *August/September*
Einschätzung: ..... *Sehr gut*

Beurteilung: Iguana hält Wort und liefert ein technisches Meisterwerk ab, das den Vorgänger um Klassen übertrifft. Hohe Auflösung, realistische Texturen und heftiges Gameplay lassen GoldenEye 007-Freaks schon jetzt aufhorchen.

3D-Action, 1 Spieler, Ocean

MISSION IMPOSSIBLE

Obwohl es bis dato noch keine echten Bilder aus dem Spiel gab, zählt Mission Impossible zu den begehrtesten N64-Projekten überhaupt. Ob die erste spielbare Version dieser Erwartung gerecht wird, verraten wir im aktuellen Bericht...

Der Kinohit mit Tom Cruise wird im Sommer als interessante Mischung aus Shoot´em Up und Adventure auch auf dem Nintendo 64 für Furore sorgen. Die Optik wurde dem Film nachempfunden.

Die Entwicklung von Mission Impossible entpuppte sich für das englische Programmierteam von Ocean tatsächlich als unlösbare Mission. Nach über der Hälfte der getanen Arbeit verließen die Programmierer nämlich die Firma, woraufhin die französischen Infogrames-Entwickler einsprangen und das Projekt komplett von vorne begannen. Nur so ist es auch zu erklären, daß sich die aktuellen Bilder drastisch von den in Ausgabe 8/97 abgedruckten Screenshots unterscheiden, die auf dem E3-Messevideo basierten.

Die nun vorliegenden Bilder hingegen stammen nicht mehr von gerenderten Videosequenzen, sondern wurden von einer recht weit fortgeschrittenen Version gemacht. Daß man sich bei der grafischen Neugestaltung am Millionenseller GoldenEye 007 orientiert, ist unübersehbar. Auch hier steuert man einen Superhelden, in diesem Fall den Geheimagenten Ethan Hunt, durch komplett dreidimensionale Szenarios (insgesamt gibt es fünf komplexe Missionen) und nutzt sein umfangreiches Waffenarsenal gegen die Verfolger. Die strategische Komponente von GoldenEye 007 wurde sogar noch ausgebaut. Dank der SOOL genannten Künstlichen Intelligenz verhalten sich die Mitmenschen äußerst natürlich und ballern nicht gleich los. Um beispielsweise die für die Lösung der ersten Mission notwendige Zugangskarte von einem alten Mann zu bekommen, sollte man in diesen Büro keinesfalls Gewalt anwenden, schließlich würde dann das Wachpersonal sofort einschreiten. Möglich wäre es aber, ihn an einem sicheren Ort zu betäuben...

Ein weiterer Unterschied zu GoldenEye 007 betrifft die wählbaren Perspektiven. Während man in GoldenEye 007 ausschließlich in der Egoperspektive spielt, sieht man hier seinen Helden überwiegend aus einer Verfolgerkamera. Will man schießen, dann wird der Charakter transparent dargestellt, und ein Fadenkreuz taucht auf. Sollte die Munition knapp werden, kann man auch auf Prügelspiel-ähnliche Schläge und Tritte zurückgreifen. Unterm Strich macht Mission Impossible einen tollen Eindruck, erscheinen soll es laut Laguna zwischen Juli und September.

Hans Ippisch

Normalerweise sieht man Ethan aus einer Verfolgerperspektive.

Auf Spezialeffekte wie diese Überflutung stößt man ständig.

In Zwischensequenzen wird die Handlung weitererzählt.

Wie in einem Adventure muß man herausfinden, wie man durch das Fenster kommt.

Dieser Screenshot besitzt eine verblüffende Ähnlichkeit zur GoldenEye 007-Optik.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Mission Impossible
Genre:.....3D-Action
Spieler:.....1
Levels:.....5 Missionen
Hersteller:.....Ocean
Preis:.....ca. DM 130,-
Release:.....Juli-September
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Die aktuelle Version von Mission Impossible hat mit der Vorgängerversion nicht mehr allzuviel gemeinsam. Sowohl grafisch als auch spielerisch orientiert man sich nun viel mehr am Top-Hit GoldenEye 007, was nur von Nutzen sein kann.

3D-Action, 1 Spieler, Ocean

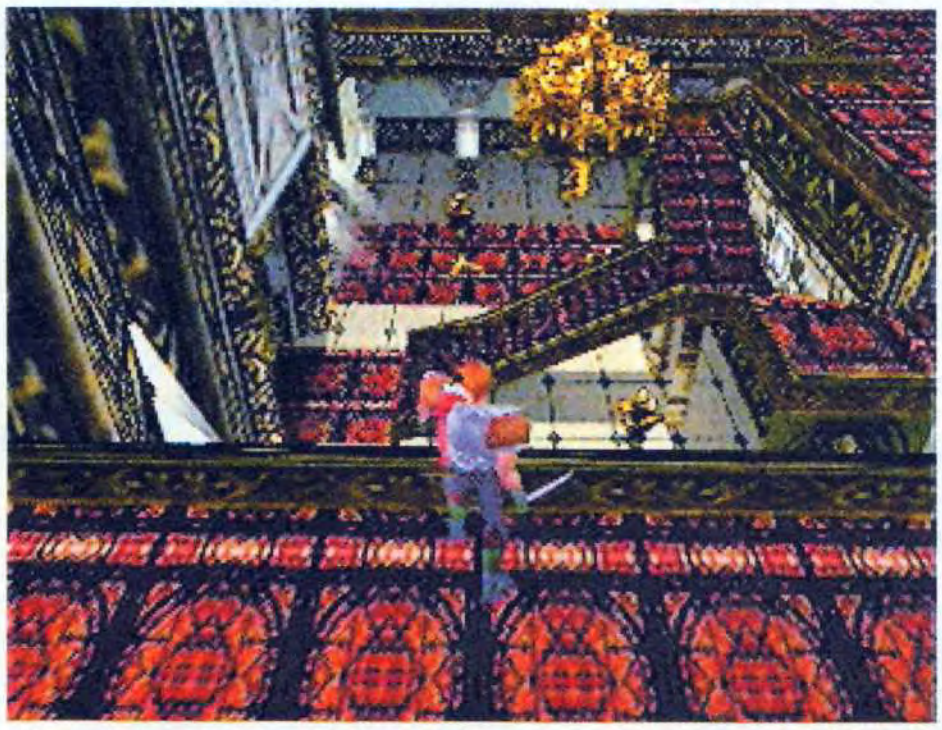
CASTLEVANIA 3D

Hinter dem animierten Springbrunnen sieht man ein Schloß, das es zu erforschen gilt.

Die Zeit schreitet während des Spiels ständig voran, wodurch man bei Tag und bei Nacht spielen kann. Wunderschöne Lichteffekte gehören zum grafischen Standard.

Lange Zeit war es ruhig um das 64 Bit-Debüt der berühmten Belmont-Familie. Doch mit aufsehenerregenden neuen Bildschirmfotos brachte Konami Anfang März das auch als Dracula 3D bekannte Projekt wieder ins Gespräch!

Während Castlevania: Symphony Of The Night auf der PlayStation kürzlich wohl den Höhepunkt der legendären Castlavania-Reihe in ihrer gewohnten 2D-Form repräsentierte, dürfen sich Nintendo 64-User auf das erste komplett dreidimensionale Spiel der Action-Serie freuen, das schon lange mit Spannung erwartet wird. Daß sich das Warten wirklich lohnt, beweisen die aktuellen Screenshots und auch das bekanntgewordene Konzept.



Dieses Bild macht es deutlich: Castlevania 3D kommt größtenteils ohne den berüchtigten Nebel aus.

Was ist neu?

Diesmal kann man nicht nur mit Schneider Belmont (aus dem gleichnamigen Klan der Vampirjäger) antreten, sondern man darf sogar aus drei weiteren Charakteren wählen. Cornell Reinhart ist ein Kämpfer, der sich in einen Wolf verwandeln kann und unbewaffnete Auseinandersetzungen bevorzugt. Carrie Eastfield ist ein nicht zu unterschätzendes zwölfjähriges Mädchen mit speziellen Kräften. Die Anhänger erfolgreicher id-Shooter kommen schließlich mit Kola auf ihre Kosten. Bei ihm handelt es sich um einen stämmigen Fighter, der mit einer Kettensäge auf die Abgesandten von Erzfeind Dracula losgeht. Ein estrategische Note erhält das Spiel durch die fortschreitende Zeit, was durch entsprechende Lichteffekte auch grafisch deutlich gemacht werden soll. Während es tagsüber gefahrlos möglich ist, die Szenarien zu erforschen, muß man nachts besonders aufpassen, schließlich sind dann die Vampire unterwegs. Spielerisch orientiert sich Castlevania 3D ganz klar an Tomb Raider und Resident Evil. Seinen Charakter sieht man beispielsweise ständig aus der Verfolgerperspektive, wobei die Kamera automatisch geführt wird. Verblüffend ist dabei die grandiose Darstellung der Umgebung, die sich vor den gerenderten Standbildern von Resident Evil nicht verstecken muß. Details wie Springbrunnen, loderne Fackeln oder Mondlicht sorgen für eine stimmungsvolle Atmosphäre, die auf dem Nintendo 64 derzeit ihresgleichen sucht. Wir hoffen, spätestens auf der E3 im Mai eine ernstzunehmende Version anspielen zu können.

Hans Ippisch

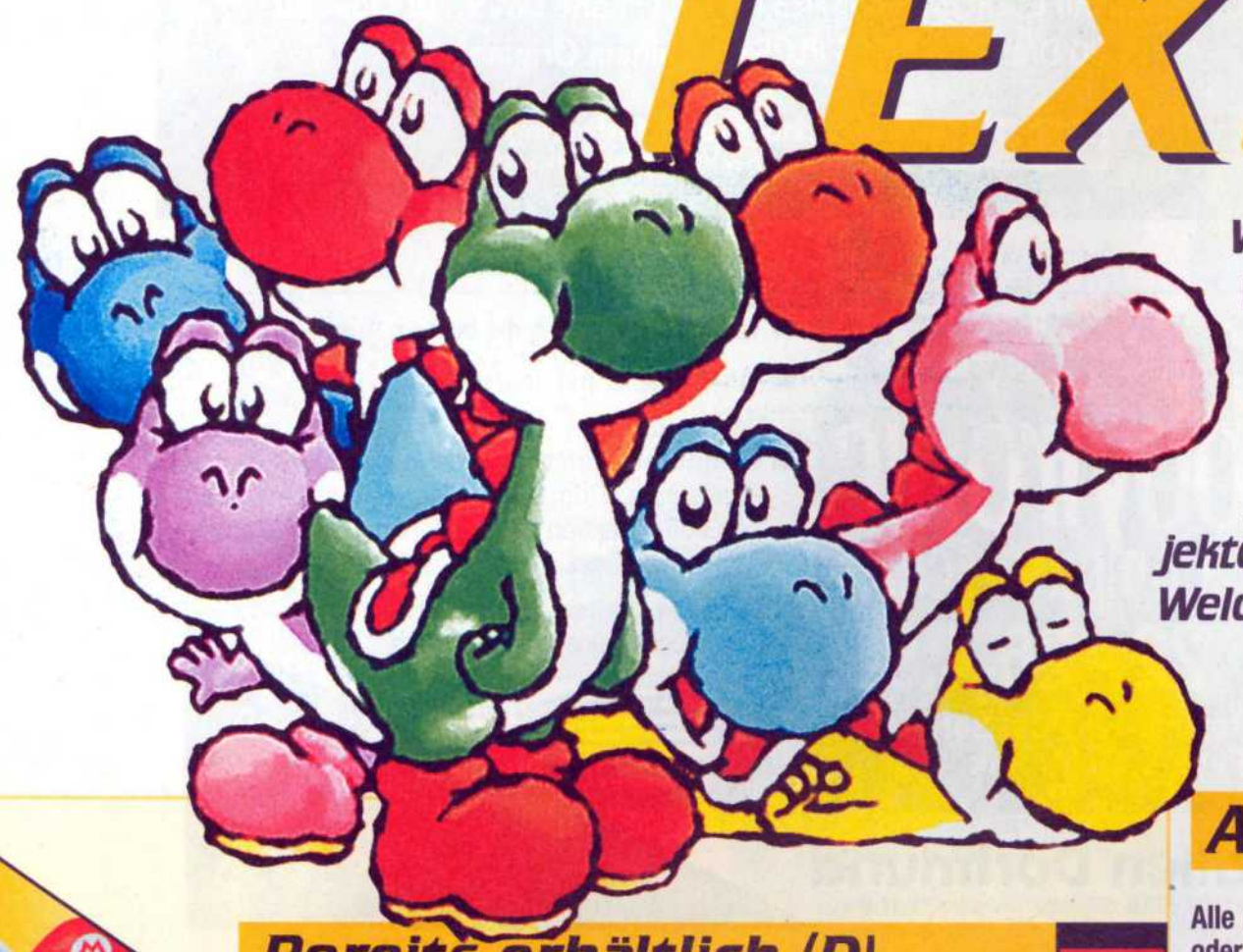
ERSTER EINDRUCK

Titel:	Castlevania 3D
Genre:	3D-Action
Spieler:	1
Levels:	4 Charaktere
Hersteller:	Konami
Preis:	tba.
Release:	Ende '98
Einschätzung:	Sehr gut

Beurteilung: Angesichts der neuesten Castlevania 3D-Screenshots können die Nintendo 64-User locker auf Tomb Raider-Star Lara Croft verzichten. Castlevania 3D wird ein absoluter Top-Hit!

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON



Wer ein N64-Spiel oder eine Wertung sucht, wird hier fündig! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Außerdem gibt es aktuelle Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt.

Bereits erhältlich (D) (Ab April/ Mai)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Aero Fighters Assault	**Flugsim.**	**Konami**	**73%**
Aero Gauge	**Rennspiel**	**Konami**	**69%**
Automobili Lamborghini	Rennspiel	Titus/Konami	80%
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
Bomberman 64	Jump&Run	Nintendo	86%
Chameleon Twist	Jump&Run	Sunsoft	84%
Clay Fighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	66%
Cruis'n USA	Rennspiel	Nintendo	53%
Dark Rift	Beat 'em Up	Funsoft	64%
Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	92%
"Indiziert!"	3D-Action	GT Interactive	—
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	90%
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	76%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	90%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	76%
Hexen 64	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	84%
Madden 64	Football	E.A.	80%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
Mischief Makers	Arcade	Nintendo	67%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	69%
Mystical Ninja	**Action-Adventure**	**Konami**	**85%**
Nagano Winter Olympics	Sportspiel	Konami	70%
NBA Hang Time	Basketball	Midway/NOE	60%
NBA Pro '98	Basketball	Konami	75%
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	89%
NHL Breakaway '98	Eishockey	Acclaim	90%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
San Francisco Rush	Rennspiel	GT Interactive	72%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	70%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Tetrisphere	Knobelspiel	Nintendo	76%
Top Gear Rally	Rennspiel	Mitsui	84%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	63%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%
WCW vs. NWO	**Wrestling**	**Konami/THQ**	**80%**
Yoshi's Story	**Jump&Run**	**Nintendo**	**84%**

Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Acclaim Sports Soccer	Fußball	Acclaim	Mai '98
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi**	**Juni '98**
Deadly Arts	Beat 'em Up	Konami	tba.
FIFA 98: World Cup	**Fußball**	**EA**	**Juni/Juli '98**
Forsaken	3D-Action	Acclaim	Mai '98
Holy Magic Century	Action-Adventure	THQ/Konami	2. Quartal '98
Iggy's Reckin' Balls	**Arcade**	**Acclaim**	**Mai '98**
Olympic Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	17.4.98
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	1.5.98
Strike Zone	Baseball	GT Interactive	1.5.98
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi	Juni
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Eishockey	GT Interactive	17.4.98
Virtual Chess	Schach	Titus	April '98
VR 3000	Rennspiel	Ubi	Juni '98
Wetrix	**Knobelspiel**	**Ocean**	**Mai/Juni '98**
WWF Warzone	Wrestling	Acclaim	Mai '98

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Rennspiel

Der Test der fertigen japanischen Version ist ab Seite 28 zu finden.

Titel: . . .1080° Snowboarding
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (USA): . . . . . .1. April '98

Fußball

Versprochen! In der nächsten Ausgabe gibt es einen aktuellen Bericht!

Titel: . .Acclaim Sports Soccer
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (D): . . . . . .Mai '98

Baseball

Es besteht immer noch die Möglichkeit, daß dieses Spiel in Deutschland kommt.

Titel: . . . .All Star Baseball '99
Hersteller: . . . . . .Acclaim
Release (USA): . . . . . .Mai '98

Jump&Run

Möglicherweise wird das Spiel schon im Juli in Deutschland erscheinen.

Titel: . . . . . .Banjo-Kazooie
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .August 1998

Beat 'em Up

Ein ausführlicher Bericht zu diesem Spiel folgt demnächst.

Titel: . . . . . .Bio Freaks
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): 1.10.98

Jump&Run

Bomberman Hero wird in Japan schon am 30. April erscheinen

Titel: . . . . . .Bomberman Hero
Hersteller: . . . . . .Hudson
Release (J): . . . . . .1. Quartal '98

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release un

Action-Adventure

Phantastische neue Bilder zu diesem Spiel gibt es auf der Seite 12.

Titel: .....Castlevania 3D
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Ende '98

Jump&Run

Möglicherweise kommt dieses Spiel erst zum Jahreswechsel heraus.

Titel: .....Conker's Quest
Hersteller: .....Rare
Release (D): .....Ende '98

Rennspiel

Cruis'n World wird definitiv schon im Sommer in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Cruis'n World
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Juni

Beat 'em Up

Den Importtest zu Deadly Arts bringen wir wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe.

Titel: .....Deadly Arts
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Schon gewußt? Earthworm Jim 3D wurde auf das zweite Halbjahr verschoben.

Titel: .....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....3. Quartal 1998

3D-Action

Ein umfangreicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Titel: .....Forsaken
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....Mai '98

Rennspiel

In Japan wird das grandiose F-Zero X wahrscheinlich im Juni erscheinen.

Titel: .....F-Zero X
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....3. Quartal 1998

Action-Adventure

Die Rollenspielhoffnung wurde leider auf den Sommer '98 verschoben.

Titel: Holy Magic Century Eltale
Hersteller: .....THQ
Release (D): .....Sommer '98

3D-Action-Adventure

Hybrid Heaven wird noch dieses Jahr in Japan erscheinen.

Titel: .....Hybrid Heaven
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....tba.

Jump&Run

Das vielversprechende Jest wird definitiv erst nach Space Circus erscheinen.

Titel: .....Jest
Hersteller: .....Ocean
Release (D): ..... Quartal '98

Jump&Run

Unserer Meinung nach ist dieses Miyamoto-Spiel ein potentieller Superhit!

Titel: ....Jungle Emperor Leo
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Ende 1998

Jump&Run

Crystal Dynamics ist fleißig mit der Fertigstellung des Mario-Konkurrenten beschäftigt.

Titel: Gex: ...Enter The Gecko
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1.9.98

wahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, rot = neu oder geändert

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
7th Legion	RPG	Epic Mega Games	??
"Actionspiel"	Action	Capcom	??
"Actionspiel"	Action	DID/ Ocean	Mai '98
„Comic Spiel"	Jump&Run	Hasbro	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Air Boarder	**Rennspiel**	**Human**	**1998**
Attack!	Action	GT Interactive	1998
"Beat 'em Up"	3D-Beat 'em Up	Takara	1998
Bio Tetris	Knobelspiel	Amtex	1998
Blades Of Steel	**Eishockey**	**Konami**	**1998**
Body Harvest	**Action**	**DMA**	**1998**
Buck Bumble	**Shoot 'em Up**	**Ubi Soft**	**Juni 1998**
Buggie Boogie	Rennspiel	Nintendo	??
Bust-A-Move 64	**Knobelspiel**	**Acclaim**	**US: Juni '98**
Bottom Of The Ninth '98	Baseball	Konami	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Choro Q64	**Rennspiel**	**Takara**	**1998**
Creator	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Deep Blue	Rollenspiel	Konami	1998
Donkey Kong World	64DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Duke Raider	3D-Action	GT Interactive	1.11.98
DN: Time to Kill	3D-Action	GT Interactive	1998
Indiziert	3D-Action	GT Interactive	??
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	Dezember '98
F1 Racing Simulation	**Rennspiel**	**Ubi Soft**	**1998**
Formula 1	**64DD-Rennspiel**	**tba.**	**1998**
Fire Emblen	64DD-RPG	Nintendo	1998
Flights Of The U.N.	Flugsim.	Video System	1998
Freak Boy	Knobelspiel	Virgin	1998
Frogger	Jump&Run	Hasbro	??
Golf	Golf	Nintendo	??
GoldenEye 007 2	3D-Action	Rare	??
GTi Club	Rennspiel	Konami	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Harves Moon 64	Strategie	Natsume	1998
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Hype: The Time Quest	**Adventure**	**Ubi Soft**	**1998**
Jikkyou Golf Tournament	Golf	Konami	??
Ken Griffey Baseball	**Baseball**	**Nintendo**	**US: 25.5.98**
Kiratto Kaiketsu! 64	Brettspiel	Imagineer	1998
Kirby's Air Ride	Rennspiel	Nintendo	??
Knife Edge	Shoot 'em Up	Kemco	??
Last Legion X	3D-Fighting	Hudson	tba.
Lego Racer	**Rennspiel**	**Lego**	**1998**
Legend Of the River King	RPG	Natsume	1998
Let's Smash	Tennis	Hudson	1998
Lode Runner 64	Arcade	Bandai	??
Looney Tunes	**tba.**	**Infogrames**	**1998**
Macross	Arcade	Tomy	März '98
Meshi Tsuri 64	Fischen	tba.	??
MicroMachines	Rennspiel	Midway	1998
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	1998
MRC2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Fast Break 64	Basketball	Z-Axis	November 1998
NBA Hardwood Heroes	Basketball	Midway	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NFL Quarterback '99	Football	Acclaim	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Nintana Rantaro	Arcade	Culture Brain	1998
Nuclear Strike	Shoot 'em Up	THQ	1998
Off Road Challenge	**Rennspiel**	**Midway**	**US: Juni '98**
Olympic Hockey '98	Eishockey	Midway	1.5.98
Pachinko World	Simulation	Amtex	1998
PGA Golf	Golf	Electronic Arts	1998
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	Ungewiß!
Pro Baseball King 2	Baseball	Imagineer	1998
Puma Street Soccer	Fun-Fußball	Sunsoft	1998
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	??
Rakuga Kids	**Beat 'em Up**	**Konami**	**1998**
Rats	Arcade	Mindscape	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
Rebel Moon Revolution	3D-Action	GT Interactive	1998
Road Rash	Rennspiel	THQ	1998
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	September '98
Snobo Kids 2	Rennspiel	Atlus	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Susume! Taisen	Tüftelei	Konami	1998
Syyrah	Denkspiel	Sunsoft	1998
Tales Of Phantasia	Action-Adventure	Namco	??
Tank	64DD-Battle Game	Imagineer	1998
„Tennisspiel"	Tennisspiel	Ubi Soft	1998
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Tomorrow Never Dies	**Action**	**MGM/Black Ops**	**Kommt nicht!**
UEFA Soccer	Fußball	Ocean	1998
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	1998
V-Rally	**Rennspiel**	**Ocean**	**1998**
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
World Grand Prix	**Rennspiel**	**Video Systems**	**US: Juli '98**
World League Soccer	Fußball	Eidos	??

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	Capcom	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metal Gear Solid	Action	Konami	1999
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Star Wars 2	**Action**	**LucasArts**	**??**
Street Fighter	Beat 'em Up	Capcom	1998
Track & Field	Sport	Konami	1998

Arcade

Reckin' Balls wurde kürzlich in Iggy's Reckin' Balls umbenannt.

Titel: ....Iggy's Reckin' Balls
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Mai 1998

Fußball

Möglicherweise erscheint der ISS64-Nachfolger bereits im Sommer!

Titel: .....ISS64 '98
Hersteller: .....Konami
Release: .....4. Quartal '98

Anwendung

Dazu gehören Polygon Maker, Talent Maker, Picture Maker und angeblich Sound Maker.

Titel: .....Mario Artist
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Action

Endlich! Auf der Seite 10 zeigen wir erstmals echte Bilder aus dem aktuellen Spiel.

Titel: ....Mission Impossible
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....3. Quartal 1998

64DD-RPG

Noch heißt es, daß es zeitgleich mit dem 64DD erscheinen wird.

Titel: ..Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Basketball

NBA Courtside sieht dank mittlerer Auflösung besser als NBA PRO 98 aus.

Titel: .....NBA Courtside
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): .....27. April '98

Basketball

Die große Frage: Wird NBA Jam '99 mit HiRes-Grafik ausgestattet?

Titel: .....NBA Jam '99
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): 1.9.98

Simulation

Dieses Pocket Monster-Spiel erscheint als einziges für das normale N64!

Titel: ..Pikachu Genki De Chu
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....4. Quartal '98

64DD-Simulation

Eine Art Fotosafari, in der man Schnappschüsse der Monster machen muß.

Titel: ..Pocket Monster's Snap
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

64DD-Simulation

Hier kann man Monster gegen die Abgesandten eines Freundes antreten lassen.

Titel: Pocket Monster Stadium
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Arcade

Schon in der nächsten Ausgabe werden wir wahrscheinlich einen Test präsentieren.

Titel: ...Rampage World Tour
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1.5.98

Rennspiel

Ob dieses Spiel in Japan wirklich im Mai kommt, erscheint uns unsicher.

Titel: .....Rev Limit
Hersteller: .....Seta
Release (J): .....Mai 1998

Arcade

Wir zweifeln, ob dieses Spiel jemals für das Nintendo 64 erscheinen wird!

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (USA): .....tba.

64DD-Simulation

Diese Version hat einige tolle Extra-Features (z. B. Sim Copter-Unterstützung) zu bieten.

Titel: .....Sim City 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....Sommer '98

Rennspiel

Kann Imagineer die Konkurrenz von Nintendo, Atlus und Kemco übertreffen?

Titel: .....Snow Speeder
Hersteller: .....Imagineer
Release (USA): 1998

Action-Adventure

Neueste Bilder zu diesem Spiel bieten wir in den aktuellen News.

Titel: .....Space Circus
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Anfang 1998

3D-Action

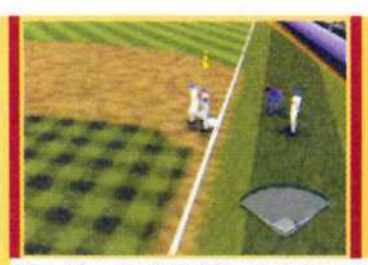
Superman wird wohl erst im Sommer '98 auf dem N64 losfliegen.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (USA): .....Sommer 1998

RPG

Eine kuriose Fortsetzung des nie in Deutschland erschienenen SNES-Hits.

Titel: ....Super Mario RPG 2
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): 1998



Baseball

Mike Piazza's Strike Zone wird am 1.5.98 in Deutschland veröffentlicht.

Titel: .....Strike Zone
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1.5.98

Beat 'em Up

Höchstwahrscheinlich haben wir in der nächsten Ausgabe einen Test!

Titel: ....Super Robot Spirits
Hersteller: .....Banpresto
Release (J): .....Februar '98

Education

Den Test zu diesem Titel findet ihr auf der Seite 34.

Titel: .....Tamagotchi World
Hersteller: .....Bandai
Release (J): .....1. Quartal '98

Action

Thornado ist die inoffizielle Fortsetzung von Turrican.

Titel: .....Thornado
Hersteller: .....Factor 5
Release (D): .....tba.

3D-Jump&Run

Im Juni soll das Jump&Run mit Hauptdarsteller ED erscheinen.

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Juni '98

3D-Action

Turok total in dieser Ausgabe! Titel, Bügelbild und Bericht ab Seite 8.

Titel: .....Turok 2
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....August 1998

Abkürzungen: tba = noch nicht bekannt, 64DD = Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ?? = Release

Rennspiel

Wegen 1080° Snowboarding hat Kemco das Spiel auf September verschoben.

Titel: .....Twisted Edge
Hersteller: .....Kemco
Release (J): .....September 1998

Schach

Virtual Chess wird schon im April in Deutschland erscheinen.

Titel: .....Virtual Chess
Hersteller: .....Titus
Release (D): .....April '98

Rennspiel

Ubi Soft hat mit VR3000 einen Extreme G-Rivalen in Vorbereitung.

Titel: VR3000
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D) .....Juni

Knobelspiel

Wetrix wurde laut Laguna optisch deutlich überarbeitet.

Titel: .....Wetrix
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....Mai/Juni '98

Wrestling

Läuft auch WWF Warzone im sensationellen HiRes-Modus?

Titel: .....WWF Warzone
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Mai '98

RPG

In Japan im April, in Deutschland wohl erst im September.

Titel: . .Zelda: Ocarina Of Time
Hersteller: .....Nintendo
Release (J): .....April 1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
1080° Snowboarding	**Rennspiel**	**Nintendo**	**Japan**	**86%**
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	Japan	48%
Augusta Masters	Golf	T & E Soft	Japan	—
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48%
Dynamite Soccer 64	Fußball	Imagineer	Japan	48%
Dual Heroes	Beat 'em Up	Hudson	Japan	44%
„Indiziert"	3D-Action	GT Interactive	USA/ Europa	—
Famista 64	Baseball	Namco	Japan	70%
„Indiziert"	3D-Action	Midway	USA	—
Goemon	Action-Adventure	Konami	Japan	83%
GoldenEye 007	3D-Action	Rare	USA/Europa	88%
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
„Indiziert!"	Beat 'em Up	Nintendo	USA/Europa	—
Hiryu No Ken Twin	Beat 'em Up	Culture Brain	Japan	72%
Jangou Simulation Mah Jong Do 64	Knobelspiel	Video System	Japan	60%
Jeopardy	**Denkspiel**	**GameTek**	**USA**	—
J-League Eleven Beat	Fußball	Hudson	Japan	—
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live 64	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Mace: The Dark Age	Beat 'em Up	Midway	Europa/USA	75%
Mah Jong 64	Tüftelei	Koei	Japan	70%
Mah Jong Houroki Classic	Tüftelei	Imagineer	Japan	69%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
MK Mythologies	Scroll-Beat 'em Up	GT Interactive	USA	68%
"Indiziert!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
Olympic Hockey '98	**Eishockey**	**GT Interactive**	**USA**	—
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Puyo Puyo Sun 64	Tüftelei	Compile	Japan	78%
Robotron 64	Action	Crave	USA	19%
Shadows Of The Empire (Neue V.)	Action	LucasArts	Japan	78%
Shindou Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	Japan	91%
Shindou Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	Japan	86%
SimCity 2000	Simulation	Imagineer	Japan	—
St. Andrews Golf	Golf	Seta	Japan	44%
Tamagotchi World	Simulation	Bandai	Japan	43%
Wayne Gretzky's Hockey '98	Eishockey	Midway	USA	76%
Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	Japan	80%
Wheel Of Fortune	Denkspiel	Gametek	USA	40%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Jikkyou World Soccer 3	Fußball	Konami	Japan	89%
Wild Choppers	3D-Action	Seta	Japan	76%

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

NBA Pro 98 dt. Version 139,90
NHL Breakaway 98 dt. Version 129,90
FIFA 98 dt. Version 129,90
WCW vs NWO Pal Version 139,90

Blastcorps dt.	99,90
Bomberman dt.	89,90
Clayfighter.. dt.	129,90
Cruis`n USA dt.	89,90
Diddy K. Racing dt.	89,90
Extreme G dt.	139,90
F1 Polepos. dt.	119,90
FIFA 98 dt.	129,90
Fighters Dest. dt.	139,90
Forsaken dt.	vorb.
G.A.S.P. dt.	vorb.
Goemon dt.	139,90
Goldeneye Pal	149,90
GretzkyHockey dt.	129,90
Hexen Pal	129,90
Lamborghini dt.	129,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mario 64 dt.	89,90
Mario Kart 64 dt.	89,90

TOPHITS DES MONATS

GOLDENEYE 007
PAL VERSION
149,90

Yoshi Story
DT. VERSION
89,90

Mace D. Age PAL	139,90
MRC dt.	129,90
Misch. Makers dt.	89,90
Nagano W.Oly. dt.	144,90
NFL Quarterb.dt.	139,90
NHLBreaka.98 dt.	129,90
NBA Pro 98 dt.	139,90
SF Rush dt.	139,90
Snowbo Kids dt.	89,90
Tetrisphere dt.	89,90
Top Gear Rally dt.	139,90
Turok e.Pal	139,90

Zubehör N64

Nintendo 64 dt.	299.-
Pad (ver. Farben)	59,90
Shark Pad	69,90
Gamebuster	109,90
Lenkrad + Pedale	149,90

Mace Dark Age Pal. Version 139,90
Nagano Winter Olympics dt. Version 144,90
Goemon dt. Version 139,90
Fighters Destiny dt.Version 139,90

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

CHART ATTACK

LESERCHARTS

			N64	Monat
1.	(1)	**Diddy Kong Racing**		4
2.	(2)	Super Mario 64		11
3.	(8)	Mario Kart 64		8
4.	(4)	Int. Superstar Soccer 64		9
5.	(6)	GoldenEye 007		5
6.	(5)	FIFA 98		3
7.	(7)	Turok: Dinosaur Hunter		11
8.	(10)	Extreme G		5
9.	(11)	Wave Race 64		10
10.	(9)	Bomberman 64		4
11.	(3)	Lylat Wars		4
12.	(WE)	Top Gear Rally		3
13.	(15)	San Francisco Rush		2
14.	**(Neu)**	Snowboard Kids		1
15.	(14)	Nagano Winter Olympics		2

Diddy Kong Racing führt nach wie vor die Lesercharts an, allerdings schmolz der Vorsprung auf Super Mario 64 und das wiedererstarkte Mario Kart 64 deutlich. ISS 64 behauptete überraschenderweise Rang 4 vor GoldenEye 007 und FIFA 98, das auf den sechsten zurückfiel. Wieder in die Charts zurückgehrt ist Top Gear Rally!

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

			N64	Monat
1.	**(Neu)**	**Nag. Winter Olympics '98**		1
2.	**(Neu)**	NHL Breakaway '98		1
3.	**(Neu)**	Snowboard Kids		1
4.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter		10
5.	(5)	F1 Pole Position 64		5
6.	(2)	Diddy Kong Racing		4
7.	**(Neu)**	Tetrisphere		1
8.	(4)	Bomberman 64		4
9.	**(Neu)**	Cruis'n USA		1
10.	(6)	Mario Kart 64		8
11.	(7)	Super Mario 64		9
12.	(WE)	Int. Superstar Soccer 64		8
13.	(10)	San Francisco Rush		2
14.	(9)	Extreme G		5
15.	(14)	Automobili Lamborghini		4

Die Charts sind gekennzeichnet von einem massiven Wintersport-Boom, der Nagano Winter Olympics '98, NHL Breakaway '98 und Snowboard Kids auf die Spitzenplätze verhalf. Dank fünf Neueinsteigern und einem Rückkehrer mußten FIFA 98, MRC, Lylat Wars & Co. ihre Plätze räumen. Erstaunlich, daß Diddy Kong Racing nun hinter F1 Pole Position liegt!

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			N64	Monat
1.	**(Neu)**	**1080° Snowboarding**		1
2.	**(Neu)**	SimCity 2000		1
3.	(1)	Yoshi's Story		3
4.	(2)	Tamagotchi World		3
5.	(3)	Diddy Kong Racing		3
6.	(6)	64 Oozumo		2

Der mit Spannung erwartete Wave Race 64-Nachfolger konnte sich mit großem Abstand an die Spitze der japanischen N64-Verkaufscharts setzen. Das übrigens nicht unbedingt überragende SimCity 2000 (Test folgt in der nächsten Ausgabe) sicherte sich Rang 2 vor Ex-Spitzenreiter Yoshi's Story.

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

			N64	Monat
1.	**(Neu)**	**Yoshi's Story**		1
2.	**(Neu)**	NBA: In The Zone '98		1
3.	(1)	GoldenEye 007		6
4.	(3)	WCW vs. NWO		3
5.	**(Neu)**	Nagano Winter Olympics '98		1
6.	(2)	Diddy Kong Racing		4

Trotz oder gerade wegen der offensichtlich jungen Zielgruppe schaffte Yoshi's Story auf Anhieb den Sprung an die Spitze der US-Verkaufslisten. Konamis Basketballhit NBA: In The Zone '98 (hierzulande NBA Pro '98) landete immerhin auf Rang 2 und verdrängte Dauerbrenner GoldenEye 007 auf den dritten Platz. Diddy Kong Racing fiel gar auf Position 6 zurück.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 45), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	Zelda : Ocarina Of Time	10
2.	(2)	Yoshi's Story	5
3.	(5)	Turok 2	4
4.	(4)	Banjo-Kazooie	5
5.	(3)	F-Zero X	4
6.	(6)	1080° Snowboarding	3

Bemerkenswert: Zelda sammelte ebenso viele Punkte wie die drei nachfolgenden Titel zusammen. Interessant ist der Vormarsch von Turok 2, der nach der aktuellen N-Zone-Ausgabe weitergehen dürfte. Banjo-Kazooie blieb übrigens nur knapp hinter Acclaims Action-Hoffnung. Den Sprung in die Top 6 verpaßten Mission: Impossible und Forsaken nur knapp.

CROSS
Computersystems GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 11.00 - 14.00
Ladenlokal werktags: 11.00 - 19.00

TopGear-Lenkrad nur 139.-
US/JP-Adapter nur 49.-
Padverlängerung nur 19.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards
1 Meg 39.- 4 Meg nur 79.-
Gamebuster nur 89.-
Rumble Pak nur 49.-

Nintendo 64
inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel
289.-

Yoshi´s Story nur 89.-
Diddy Kong Racing nur 89.-
FIFA Soccer 98 nur 129.-
Mace nur 144.-
Tetrisphere nur 89.-
Goemon 5 nur 139.-
NHL Breakaway 98 nur 129.-
Fighter´s Destiny nur 129.-
WCW vs. NWO nur 144.-
Forsaken nur 144.-
NBA 98 nur 144.-
Goldeneye nur 144.-

Blast Corps	109.-	Cruis´n USA	89.-	Gretzky Hockey	129.-
Extreme G	129.-	F1 Pole Position	129.-	Madden Football	129.-
Lylat Wars	129.-	Lamborghini	129.-	NBA Hangtime	129.-
Pilotwings	109.-	Mario Kart	89.-	NFL Quarterback	129.-
Star Wars	129.-	San Francisco R.	129.-	Winter Olympics	144.-
Turok	109.-	Snowbow Kids	89.-	Chameleon Twist	129.-
Clayfighter 63 1/3	139.-	Top Gear Rally	139.-	Mario 64	89.-
Dark Rift	139.-	Wave Race	89.-	Mischief Makers	89.-

= ist erschienen = bald erhältlich = Hardware

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen V... uroscheck +20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM ... kasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell ... llwert von lieferbarer Soft... und Prei... ...leicht. Produkt-Lager Do... ... sind ausschließlich Versandpreise ab Annahme... ...unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei ...gerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

CROSS schafft das Porto ab !
Bestellen Sie einfach per Lastschrift ! Wir liefern dann ab 2 lieferbaren Titeln porto- und nachnahmefrei ! Jetzt Unterlagen anfordern ! ... das ist Service !

Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

YOSHI'S STORY

Abgesehen vom eher mittelmäßigen Mischief Makers gab es bislang kein einziges N64-Spiel, das sich an dem aus Super Mario World oder Donkey Kong Country bekannten, klassischen 2D-Jump&Run-Konzept orientierte. Der Nachfolger zum Megaseller Yoshi's Island sollte hier für Abhilfe sorgen!

Das hat man nun davon! Da helfen Yoshi und seine Freunde Mario bei seinem Abenteuer auf Yoshi's Island, und als Dank ziehen sie sich den Zorn von Baby Koopa zu. Dieser verzaubert nämlich die gesamte Yoshi-Insel samt ihrer Einwohner und sperrt die armen Saurier in ein Bilderbuch. Um dem Spuk nun ein Ende zu setzen, muß sich der Spieler mit den sechs verschiedenfarbigen Sauriern durch das ganze Buch kämpfen und auf der letzten Seite den Endgegner besiegen.

Jump&Run wie gehabt!

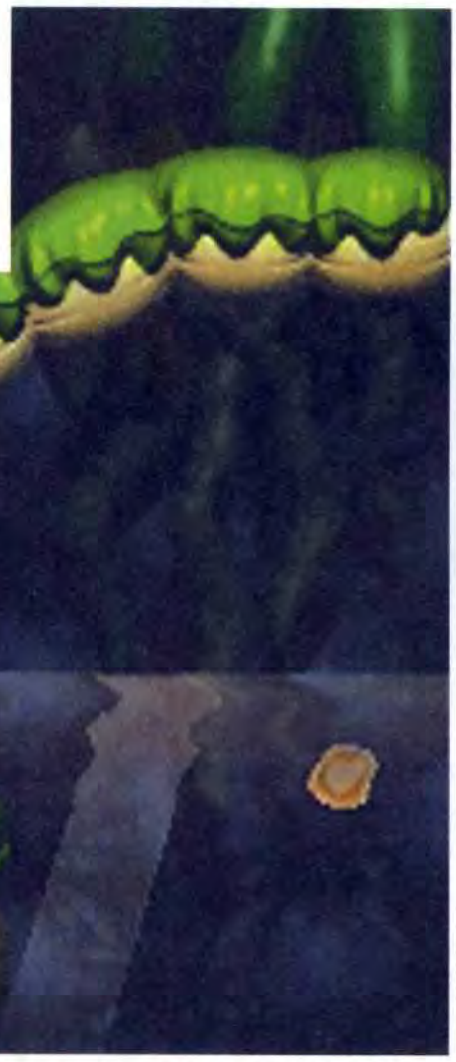
Gemäß der Story erfolgt die ganze Präsentation von Yoshi's Story wie bei einem Bilderbuch, was beim Spielmodus-Screen (Story-Modus, High Score-Modus, Übungs-Modus) beginnt und bei der witzigen Saurier-Auswahl endet, die übrigens nur die Farbe des Helden beeinflußt – ansonsten hüpfen alle Saurier mit identischen Leistungsmerkmalen durch die insgesamt 24 Levels, die sich auf sechs Welten aufteilen. Das Ziel in jedem Level besteht grundsätzlich darin, dreißig Früchte aufzusammeln, was über die per Knopfdruck ausfahrbare Zunge geschieht. Sollte sich eine der begehrten Früchte in einer Blase versteckt halten, kann man diese per Geschoß zum Zerplatzen bringen. Dazu muß man einen der zahlreichen herumlaufenden Gegner per Zunge einfangen und verdauen, woraufhin er fortan

Diese grün-weiße Kiste spendet bereitwillig Eier, wenn man von unten gegen sie springt.

Befindet man sich in einer der zahlreichen Hütten, dann wird das Geschehen aus größerer Entfernung dargestellt.

als Ei mit bis zu fünf Kollegen Yoshis Wegen folgt. Drückt man nun den Z-Trigger, dann erscheint auf dem Bildschirm ein Fadenkreuz, mit dem man in alle Richtungen zielen und somit schießen kann. Im Gegensatz zum Vorgänger Yoshi's Island prallen die Geschoße übrigens nicht mehr ab!

Bis zu sechs Eier gleichzeitig kann Yoshi hinter sich herziehen.



Aufgepaßt! Der wasserspeiende Fisch muß nicht besiegt werden, ihm kann man einfach ausweichen.

Die Besonderheiten

Auch wenn Yoshi's Story auf den ersten Blick als relativ geradliniges Jump&Run erscheint, im Detail verstecken sich zahlreiche Feinheiten, die eine gesonderte Erwähnung wert sind. Die innovative AnalogstickSteuerung erlaubt beispielsweise erneute Absprünge, während man sich schon in der Luft befindet, was einem mehr als einmal das Leben rettet. Ebenfalls gelungen ist die Sprungautomatik, durch die frustierende Pixel-Sprünge der Vergangenheit angehören. Großzügig verteilte Eierspender oder Continue-Punkte fallen ebenso positiv auf wie abwechslungsreiche Sondereinlangen. Ob man nun mit einer

INFO

Neues in der PAL-Version

Wie angekündigt, nahmen die Entwickler im Vergleich zur japanischen NTSC-Version noch einige Änderungen vor, die den Schwierigkeitsgrad geringfügig erhöhen. Im ersten Level ergänzte man beispielsweise teilweise einen Zaun, in den Regenschirm-Stages (zum Beispiels Stage 6-2) fallen nun Regentropfen vom Himmel, und in fast allen Levels wurden beispielsweise neue oder gefährlichere Shy Guis und Ivies hinzugefügt. Außerdem scrollt in der Bonus-Stage 3-1 die Wolkenplattform generell nach links. Insgesamt gesehen haben diese Änderungen jedoch keinen Einfluß auf die Gesamtwertung.

Drückt man die R-Taste, kann man Yoshi schnuppern lassen, was versteckte Extras zutage fördern kann.

Schlange durch die Lüfte schwebt, von Windböen unterstützt den Aufstieg in den Himmel versucht, per Heli-Plattform durch die Levels hindurchschwebt oder durch grafisch phantastische Wasserwelten taucht – man darf sich sicher sein, daß Yoshi's Story trotz seines nicht gerade opulenten Umfangs eine Menge Spielspaß bereithält.

Hans Ippisch

Yoshi taucht ohne größere Schwierigkeiten durch gefährliche Gewässer.

BEWERTUNG

Titel:	Yoshi´s Story
Genre:	Jump&Run
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Leicht-mittel
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Ja
Levels:	24
Preis:	ca. DM 99,-
Datenträger:	128 MBit Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Shigeru Miyamoto
Release:	Ende März

Grafik: 84%
Sound: 82%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: 84%

Beurteilung: Yoshi's Story ist nicht nur das perfekte Kids-Game, sondern auch das ideale Spiel für Jump&Run-Neueinsteiger, die auf hübsche Optiken mehr Wert legen als auf extraharte Plattformeinlagen, die nur mit viel Übung zu schaffen sind.

MEINE MEINUNG!

Yoshi's Story wird sicherlich nicht in der seit neuestem von Nintendo angepeilten 14+-Zielgruppe für Furore sorgen, dazu ist das Game-Design einfach zu kindisch und der Schwierigkeitsgrad zu niedrig. Allerdings dürfte die traditionelle Nintendo-Zielgruppe ebenso begeistert sein wie der unerfahrene Jump&Run-Neueinsteiger, der erst einmal an das Plattform-Genre herangeführt werden will. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!
			■		

SPIELE 3000

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 289.-

Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90

Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-

LX4 Rumble Pak + 1 MB Speicher (funktioniert ohne Batterien) 46.-

LX4-Lenkrad neu, Rumble Effekt funktioniert ohne Batterien, Pedale, Memory-Card-Schacht 139.-

SV 304 Mako Pad transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe 55.90

SV 364 Arcade Shark Spielhallengefühl 94.90

SV 362 Shark Pad Pro transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe 65.90

SV 384 Minilenkrad Ultraracer 64 76.90

Fight and Flight Stick von Madkatz Spielhallengefühl 109.90

RAMPAGE 64 125.-

FORSAKEN 119.-

FIFA 98 125.-

YOSHIS STORY 85.-

GOLDEN EYE PAL-Version.... 134.-
NHL BREAKAWAY 98..... 119.-
FIGHTERS DESTINY..... 125.-
WCW (Wrestling) VS NW..... 134.-
GOEMON MYSTICAL NINJA 138.-
GASP DEADLY ARTS..... 134.-
OLYMPIC HOCKEY..... 125.-
STRIKE ZONE.....
RECKING BALLS.....
ACCLAIM SPORTS SOCCER..... 134.-
AEROFIGHTER..... 106.-
BLAST CORPS..... 86.-
BOMBER MAN 64..... 114.-
CHAMELEON TWIST..... 109.-
CLAYFIGHTER 63 1/3..... 125.-
DARK RIFT..... 85.-
DIDDY KONG RACING..... 119.-
EXTREME G..... 119.-
F1 POLE POSITION..... 127.-
Int. Superstar Soccer 64..... 127.-
LAMBORGHINI 64..... 86.-
LYLAT WARS..... 86.-
MARIO KART 64..... 86.-
MISCHIEF MAKERS..... 119.-
Multi Racing Championship..... 134.-
NAGANO OLYMPICS..... 125.-
NBA HANG TIME..... 134.-
NBA PRO 98..... 84.90
GAME BUSTER..... 119.-
NFL Quarterback Club 98..... 106.-
PILOTWINGS 64..... 125.-
STAR WARS..... 85.-
SUPER MARIO 64..... 24.80
Sup. Mario 64 Spieleberater..... 127.-
TOP GEAR RALLY..... 97.-
TUROK Dinosaur Hunter..... 86.-
WAVE RACE..... 98.-
Wayne Gretzky Hockey 98 3D... 127.-
HEXEN 64..... 127.-
SAN FRANCISCO RUSH..... 127.-
MADDEN 64..... 85.-
SNOWBOARD KIDS..... 88.-
CRUISN USA.....

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr ● Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ● ab DM 250.- portofrei Vorbestellservice! Mindestbestellwert: DM 80.-
Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen!

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 73275 Ohmden

Im Laufe des Spiels kann man mit insgesamt 4 Charakteren (Goemon, Ebisumare, Ninja-Girl Mae und Puppe Sasuka) spielen.

Der bösartige Mystery Man kommt mit seinem Raumschiff angeschwebt und verzaubert das Schloß mitsamt seinen Einwohnern.

Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

MYSTICAL NINJA

Nach langer Wartezeit kommen jetzt endlich auch die Action-Adventure-Freaks auf ihre Kosten, die fernab von Prügelspielen, Shoot 'em Ups und Racing Games ihren Spielspaß suchen. Konamis Mystical Ninja verspricht wochenlange Unterhaltung.

Über ein halbes Jahr hat es gedauert, bis der mystische Ninja namens Goemon mitsamt seinen Freunden Ebisumare, dem Ninja-Girl Mae und der Puppe Sasuka auch außerhalb Japans auf UFO-Suche gehen durfte. Allerdings hat sich die Wartezeit gelohnt, denn – wie in unserem Import-Test in der Ausgabe 9/97 bereits vermutet – man kapiert durch die nun verständlichen, immerhin englischen Wortwechsel wesentlich mehr vom Spiel und hüpft nicht mehr planlos über die Insel, die mehrere Schauplätze (Odeo Town, Festival Village u. a.) zu bieten hat.

N-ZONE HIT

Worum geht's?

Ein schickes, in Echtzeit berechnetes Intro stimmt hervorragend auf das Spiel ein und läßt erkennen, daß Humor ein wichtiger Bestandteil von Mystical Ninja ist. Als allererstes sieht man nämlich, wie Hauptdarsteller Goemon und sein Freund Ebisumare aus einem Laden verjagt werden, und zwar deswegen, weil Ebisumare beinahe unbekleidet einen hypnotischen Tanz aufgeführt hat, der einen Preisnachlaß bewirken sollte. Die Aufmerksamkeit der beiden gilt jedoch schon kurze Zeit später wichtigeren Dingen, als ein riesiges Raumschiff über das Festival Village Richtung Odeo-Castle schwebt und deren Einwohner verzaubert. Es versteht sich von selbst, daß Goemon der Sache auf den Grund geht!

Die auf Wunsch einblendbare, transparente Übersichtskarte hilft sehr bei der Orientierung im riesigen Szenario.

MEINE MEINUNG!

Freunde umfangreicher Action-Adventures dürfen aufatmen, denn Konami beendet die Flaute in diesem Genre. Mystical Ninja starring Goemon entpuppt sich als durchweg gelungenes Abenteuer mit abwechsungreichem Gameplay und schöner Grafik. Der einzige Makel liegt in den englischen Bildschirmtexten, deren Verständnis für das Weiterkommen im Spiel erforderlich ist.

Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

So spielt es sich!

Auf den ersten Blick könnte man Mystical Ninja für einen akzeptablen Super Mario 64-Clone halten. Man läuft, hüpft und schwimmt mit seinem Charakter durch komplett dreidimensionale Welten, unterhält sich mit zahlreichen herumtippelnden Einwohnern und fragt sich, was man zu tun hat. Im Gegensatz zu Super Mario 64 hat man im Laufe des Spiels jedoch die Wahl zwischen vier unterschiedlich talentierten Charakteren, kämpft mit angriffslustigen Bewohnern und herumstreunenden Hunden und stellt sich dem Zweikampf mit einem riesigen Obermotz. Sollte man nicht mehr weiterwissen, kann man den Plasma-Man um Rat fragen oder in einem der zahlreichen Shops die wohlverdienten Goldmünzen in bessere Bewaffnung investieren. Es versteht sich von selbst, daß alle vorkommenden Bewohner angesprochen werden können. Besonders lobenswert ist die technische Überarbeitung, welche die Programmierer seit der Veröffentlichung vornahmen. Das Geschehen läuft flüssiger ab, Ruckeleinlagen und Polygon-Fehler gibt es nur noch selten, und die PAL-Balken wurden auf ein Minimum reduziert. Daß man bis zu vier Spielstände abspeichern kann, versteht sich von selbst.

Hans Ippisch

Gegen Bezahlung hilft der im Haus wartende Plasma-Man mit zahlreichen Tips.

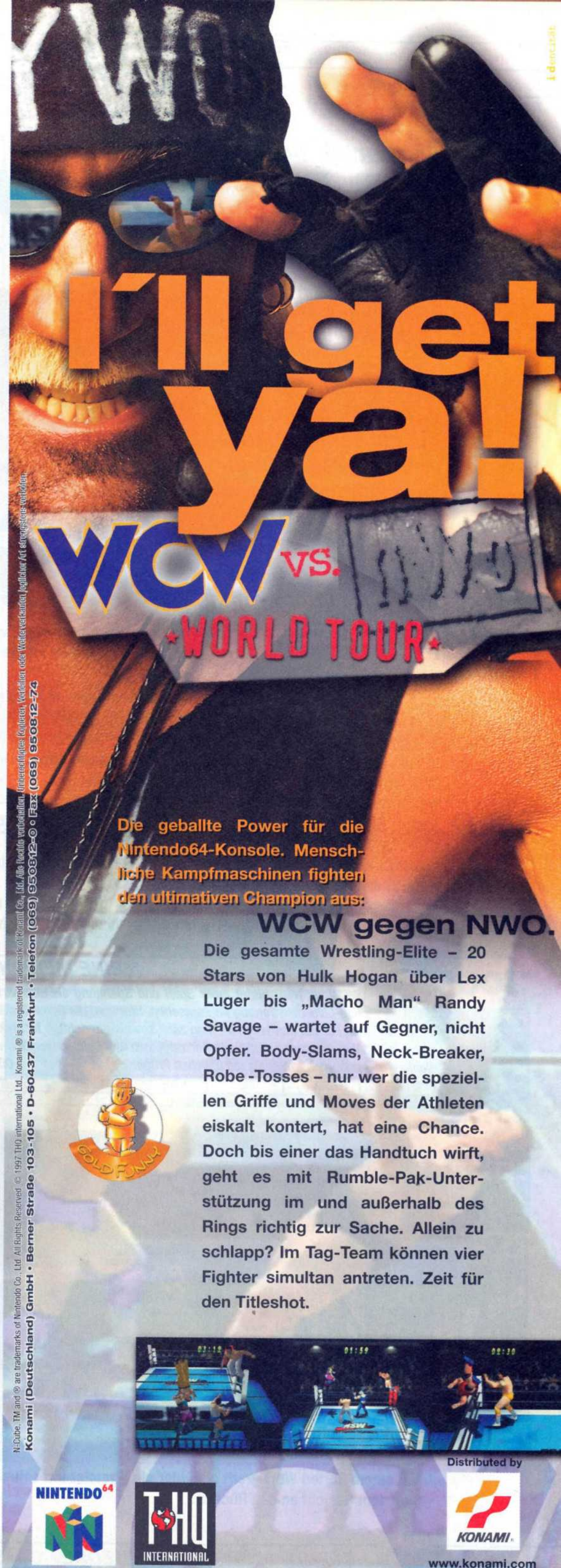
BEWERTUNG

Titel:..Mystical Ninja starring Goemon
Genre:.....Action-Adventure
Spieler:.....1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game:.....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels:.....–
Preis:.....ca. DM 169,-
Datenträger:.....128 MBit-Modul
Hersteller:.....Konami
Entwickler:.....Konami, Japan
Release:.....April

Grafik: 83%
Sound: 80%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Mystical Ninja starring Goemon garantiert andauernden Action-Adventure-Spaß mit hübscher Optik und witzigen englischen Dialogen. Wer Super Mario 64 schon durch hat, darf hier probespielen.



Sportspiel, 1-4 Spieler, THQ

WCW VS. NWO

Angesichts zahlloser herkömmlicher Beat 'em Ups erfrischt das neue Wrestling-Game von THQ nicht nur durch seine unkonventionellen Zweikampftechniken, sondern vor allem auch durch die Vielzahl an Möglichkeiten, verbunden mit einer überaus praktikablen Pad-Steuerung.

Per lockerem Handschlag wird im Tag Team-Modus der hoffentlich frische Partner eingewechselt.

Eine Trophäe winkt dem Sieger eines Multiplayer-Tournaments.

Für begrenzte Zeit darf man den Ring auch verlassen. Dort wird der Zweikampf mit unverminderter Härte fortgeführt.

Zwei namhafte Organisationen dieses gewaltverherrlichenden Kampfsportes sind vertreten: Die WCW (World Championship Wrestling) mit ihren wohl bekanntesten Vertretern Lex Luger, Rick Flair sowie Sting, dem Giganten, sowie die NWO (New World Order) mit den Outsiders und Hulk Hogan; ergänzt wird das Aufgebot durch zwei weitere Vereinigungen, die mit ihren fiktiven Gegnern, beispielsweise einem schwarzen Ninja und anderen rabiaten Kampfkolossen, zusätzliche Abwechslung ins Spiel bringen.

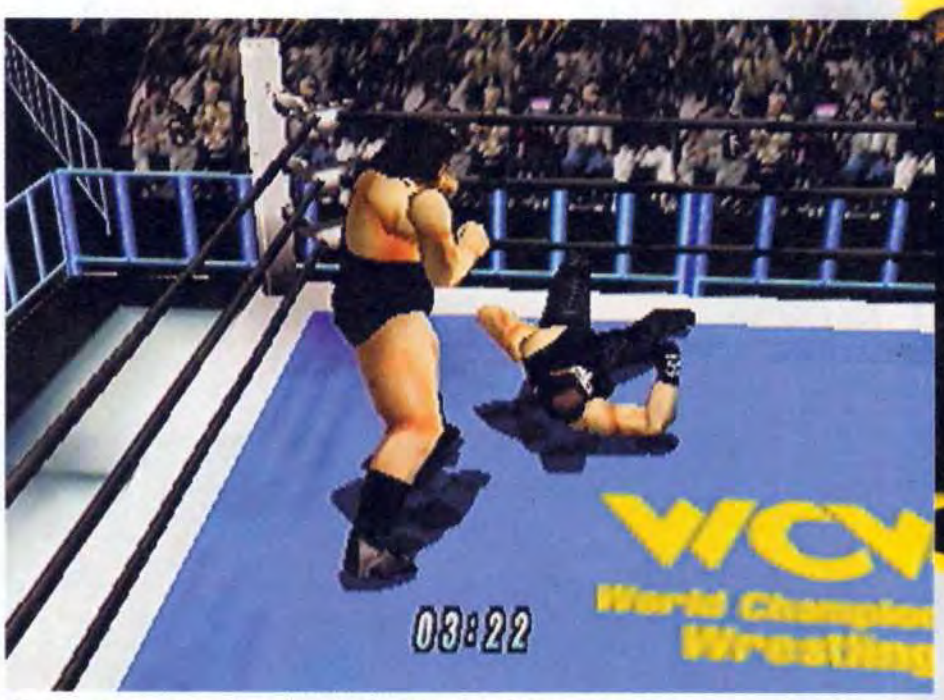
Variationsreiches Gemetzel!

Summa summarum stehen insgesamt rund 40 Teilnehmer zur Verfügung, die nicht nur mit einem individuellen Outfit daherkommen, sondern auch in kämpferischer Hinsicht ihre eigenen Techniken zum besten geben. So beherrscht der Black Ninja viele verschiedene Faust- und Fußschläge inklusive Drehkicks und springt, statt behäbig durch die Seile der Ringbegrenzung zu steigen, locker über diese hinweg. Nicht weniger beeindruckend sind jedoch auch die Fähigkeiten aller anderen

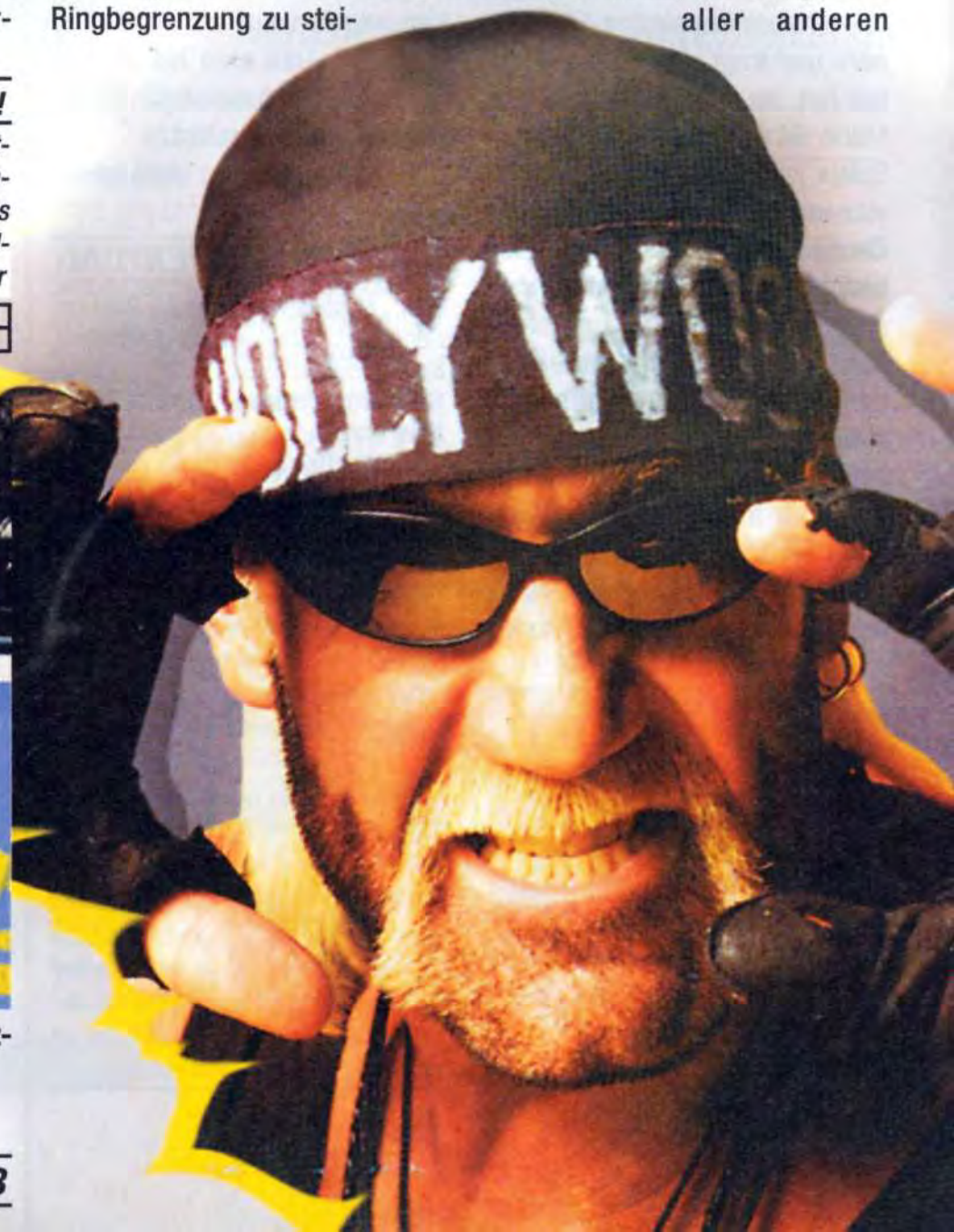
MEINE MEINUNG!

WCW vs. NWO bietet mehr Spaß und Spannung als eine Wrestling-Live-Übertragung im Fernsehen. Hier wird die Show Wirklichkeit. Für ein Überleben im Ring zählt sowohl die richtige Technik als auch Taktik. Von der sportlichen Seite her zeigt sich das Spiel wesentlich vielseitiger und anspruchsvoller als die üblichen Prügelspiele. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!



Nach einem harten Wurf greift sich hier ein Wrestler mit schmerzverzerrtem Gesicht an den Rücken.



Unter den Würge- und Hebelgriffen befinden sich auch einige phantastische Varianten wie diese hier.

Es gibt 5 Spielmodi sowie die diversen Tag-Team-Varianten .

Die Polygon-Optik ist überraschend gut gelungen.

Teilnehmer, und so findet man neben den allgemeinen Grundkombinationen mit jeder geänderten Paarung wieder neue Aktionsmöglichkeiten. Eine der besonderen Stärken von WCW vs. NWO liegt jedoch vor allem auch in seiner einfach zu beherrschenden Padsteuerung. Obwohl alle der neun Buttons restlos belegt sind, funktionieren die wichtigsten Kommandos fast intuitiv. Abgesehen von einem Kampf gegen einen weiteren Mitspieler oder Computergegner bietet THQ die Möglichkeit, an einem Tournament mit bis zu 16 Teilnehmern mitzuwirken oder sein Können in zwei verschiedenen Liga-Modi unter Beweis zu stellen. So richtig geht die Post aber erst ab, wenn sich drei oder vier Personen gleichzeitig im Ring eins auf die Nase geben. Im sogenannten Battle Royal tritt dabei jeder gegen jeden an, wobei der Computer in Ermangelung menschlicher Kontrahenten auch gerne die Rolle einzelner Kämpfer übernimmt. Die klassische Variante ist dagegen das Tag Team, in welchem jeweils zwei Mann ein Team bilden. Hierbei beobachtet entweder der Partner solange den Kampf, bis er per Handschlag von seinem Mitstreiter eingewechselt wird, oder er greift unter entsprechender Regeländerung selbständig ein, sobald es für den Kompagnon brenzlig wird.

Oliver Preißner

BEWERTUNG

Titel: .....WCW vs. NWO
Genre: .....Sportspiel
Spieler: 1-4
Schwierigkeitsgrad: .....Mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak: .....3 Seiten
Levels: .....5 Spielmodi/4 Arenen
Preis: .....ca. DM 149,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller: .....THQ, Konami
Entwickler: ..ASMIK/Aki Corporation
Release: .....März 98

Grafik: 78%
Sound: 68%
Dauerspaß: 82%

Gesamtwertung: **80%**

Beurteilung: THQs Wrestling-Game bietet beeindruckende Schaukämpfe mit einer immensen Vielfalt an Möglichkeiten, verschiedenen Austragungsorten und vor allem einem beeindruckenden Aufgebot an Kämpfern, die allesamt individuelle Techniken und Fähigkeiten besitzen. WCW vs. NWO ist technisch sehr anspruchsvoll und kann in puncto Spielspaß jedem noch so guten Beat 'em Up locker das Wasser reichen. Rumble Paks werden natürlich auch unterstützt.

ZiRoTec
SACHSEN
Der Multimediaversand aus Sachsen
Inhaber: Frank Zierold
Ladengeschäft:
Schneeberger Str. 5
08340 Schwarzenberg

NINTENDO 64 Spiele

Acclaim Sports Soccer*	tba	Multi Racing Championship	125
Automobil Lamborghini	129	Nagano Winter Olympics	144
Blast Corps	109	NBA Pro 98*	129
Bomberman 64	87	NBA Hang Time 64	124
Chamäleon Twist	125	NFL Quarterback 98	129
Clayfighter 63 1/3	140	NHL Breakaway 98*	tba
Cruisin`USA	85	Pilotwings	106
Dark Rift	129	San Francisco Rush	129
Deadly Arts* (G.A.S.P.)	139	Snowboard Kids	85
Diddy Kong Racing	85	St. Andrews Golf*	tba
Extreme G	140	Star Wars: Shadows of the Empire	125
F1 Pole Position	114	Super Mario 64	85
FIFA Soccer 64	99	Tamagotchi 64*	tba
FIFA 98	129	Tetrisphere*	85
Fighter´s Destiny*	tba	Top Gear Rally	129
Forsaken*	tba	TUROK Dinosaur Hunter	112
Goemon*	145	Wave Race 64	85
Hexen	129	Wayne Gretzky´s 3D Hockey	127
Holy Magic Century*	tba	Wayne Gretzky´s 3D Hockey 98*	127
Int. Superstar Soccer	129	WCW vs. NWO	140
John Madden 98*	129	Wetrix*	tba
Lylat Wars incl. Rumble Pack	129	Wild Choppers*	tba
Mace: The dark Age*	tba	WWF Warzone*	tba
Mario Kart 64	85	Yoshi´s Story*	107
Mischief Makers	85	Zelda 64*	tba

Bestellannahme :
Telefon: 03774/27003 Fax: 03774/27004
T-Online: zierold# e-Mail: zirotec@t-online.de
Internet: http://www.trv.de/zirotec/

NINTENDO 64 Zubehör

Control Pad Original color	54	Memory Card 1 MB	29
Control Pad Trident	40	Memory Card 4 MB	69
Control Pad Trident pro	50	RF Unit	33
Control Pad Verlängerung	19	RGB Kabel	19
GAMEBOY-Emulator	89	Rumble Pack	35
Gamebuster	99	Rumble Pack incl. 256 kB Memory	40

Wir führen auch Software für PC und SONY PSX

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Alle Preise in DM incl. 16 % Mwst. Neuheiten und Preisänderungen täglich aktuell in T-Online und per Telefon. Keine Gewährleistungsansprüche bei Inkompatibilität von Soft- und Hardwarekomponenten. Laden- und Versandpreise können variieren. Preisänderunge und Irrtümer vorbehalten. Preislisten auf Anfrage. Versandkosten 6 DM bei Vorkasse, 8 DM bei Nachnahme (+ 3 DM Post), ab 250 DM versandkostenfrei

Händleranfragen erwünscht!

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin
→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive
Neu- und Gebraucht-Spiele
→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Aus unserem N64-Angebot:

GoldenEye 007
PAL

Snowboard Kids
Deutsch

Tetrisphere
Deutsch

Und jetzt besonders günstig:
LX4 Rumble Pak (o.Batt.) ... 29,90 | Lamborghini 64 (US) neu 89,00
Top Gear Rally (dt.) neu ... 129,00 | WCW vs. NWO (dt.) neu 135,50

Dark Rift
Deutsch

Shadows of the Empire
Deutsch

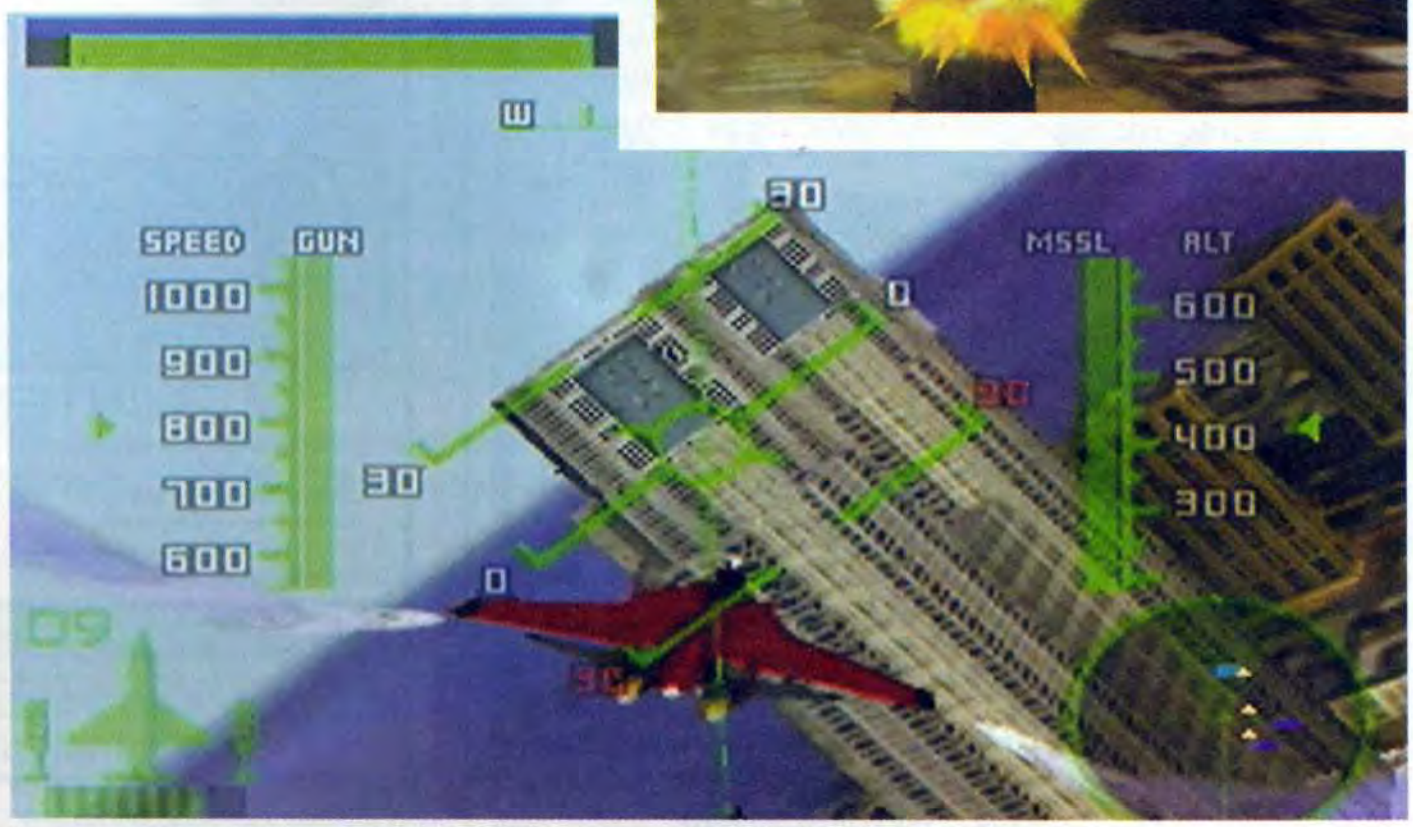
MACE - The Dark Age
PAL

Telefon: (030) 450 20 20 8
Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!
Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr
MEDIAATTACK
Games & Service
Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr
Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 100,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

3D-Shoot 'em Up, 1-2 Spieler, Paradigm

AEROFIGHTERS ASSAULT

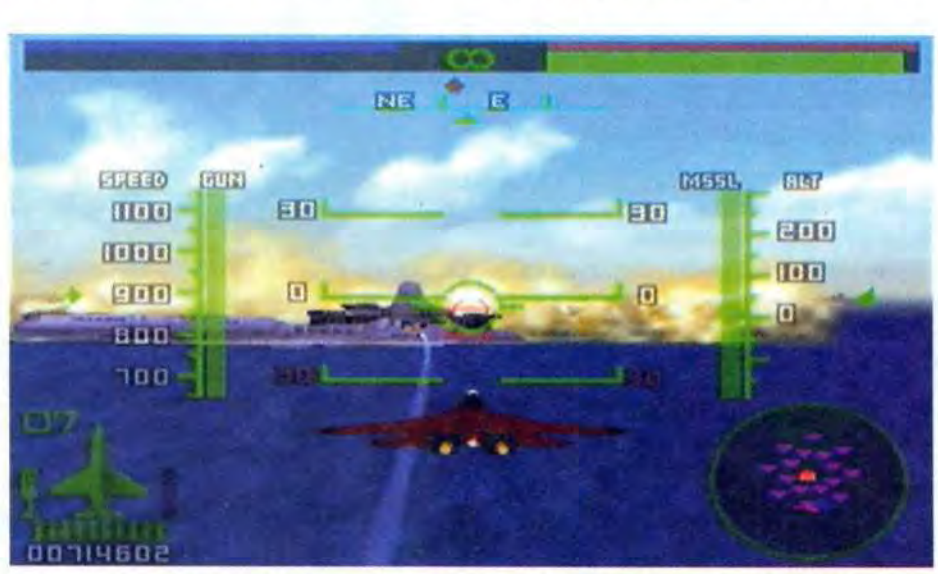
Nicht nur mangels Alternativangeboten werden sich viele Top Gun-Anwärter über die bevorstehende offizielle Veröffentlichung von Aerofighters Assault in Deutschland freuen. Abwechslungsreiche und spannende Flug-Missionen machen daraus ein Action-Erlebnis der besonderen Art, das wir für euch testen.



In engen Kurven bilden sich an den Spitzen deiner Tragflächen Kondensstreifen.

Dürfen zwei Spieler sich ausschließlich über den Wolken duellieren, so bleiben die einzelnen Missionen dem Solo-Piloten vorbehalten. Naja – nicht ganz, wenn man berücksichtigt, daß man die verschiedenen Einsätze mit drei computergesteuerten Wingmen absolviert, die zwar kaum zum Sieg beitragen, denen man jedoch ab und zu zu Hilfe eilen muß, wenn sie ihre Verfolger nicht abschütteln können. Die entscheidenden Lorbeeren erntet man nicht für die Rettung der Kameraden oder den sparsamen Umgang mit seinen Raketen, sondern für die Vernichtung des Hauptgegners. Vor Beginn jeder Stage wird dieser im Detail beschrieben, und meist erweist sich nicht unbedingt seine Gegenwehr als besonders gefährlich, sondern vielmehr das Kreuzfeuer des Geleitschutzes, der ihn umringt. Neben dem gekonnten Umgang mit Höhen- und Seitenruder sowie der Schubkraft der Triebwerke bedarf es schon einiger Taktik und Finesse, um einerseits dem feindlichen Beschuß zu entkommen und andererseits die Mission im vorgegebenen Zeitlimit zu erfüllen. Obwohl jeder der fünf Kampfjets (im 2-Spieler-Modus sind es sogar sieben) neben seiner individuellen, unbegrenzten Bewaffnung zwei extrem wirksame Geschosse geladen hat, bedarf es für den Oberboss wie für die meisten der übrigen Angriffsziele mehr als einen Anflug, um diese zu vernichten. Die pfeilschnellen Abfangjäger des Gegners heften sich oft wie Kletten an deine Fersen, verfügen wie du über defensive Chaffs und können daher nur durch gezieltes MG-Feuer vom Himmel geholt werden. Alles in allem läßt dir das hitzige Gameplay keine Verschnaufpause, viele der optischen Effekte sind überzeugend bis spektakulär dargestellt, wenn auch die Umgebungsdetails nicht unbedingt das höchste der Gefühle darstellen.

Oliver Preißner



Mit deinen Sonderwaffen dezimierst du die Energie des feindlichen Flaggschiffes enorm. Leider besitzt du nur zwei Schuß.

MEINE MEINUNG!

Nach wie vor halte ich Aerofighters Assault für eine der besten Luftkampf-Action-Simulationen auf dem N64. Ob man schwindelerregende Flugakrobatik demonstriert oder im Tiefflug über den Boden gleitet – das Teil macht einfach höllischen Spaß! Allerdings dürfte dieses Spiel nicht jedermanns Geschmack treffen. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Aerofighters Assault
Genre:.....3D-Shoot 'em Up
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Save Game: .....Ja
Controller Pak:.....Ja
Levels: .....8+2 Bonus-Stages
Preis: .....ca. DM 150,-
Datenträger: .....64 MBit Modul
Hersteller:.....Konami
Entwickler: ...Paradigm/Video Systems
Release: .....Mitte April

Grafik: 77%
Sound: 65%
Dauerspaß: 76%

Gesamtwertung: 73%

Beurteilung: Aufregendes Shoot 'em Up-Game mit fesselnden Missionen und echtem Top Gun-Feeling. Im Vordergrund steht eine einfache Flugsteuerung, verbunden mit eindrucksvollen Flugmanövern.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Konami

AERO GAUGE

Ein weiteres futuristisches Rennspiel im Stil von Extreme G erwartet uns mit Aero Gauge. In schnittigen Gleitern heizen wir über abstrakte Kurse... und verlieren schnell das Ziel aus den Augen!

Dein Raumschiff schimmert grünlich und wird leicht abgebremst, wenn du die Repair-Zone passierst.

Blinkende Leuchtpfeile markieren bereits aus der Ferne scharfe Biegungen.

Sechs Raumschiffe, darunter auch eines im Originaldesign des N64-Pads, stehen zur Auswahl, um über ein Arsenal von insgesamt vier verschiedenen Strecken zu düsen. Gilt es in einem 2-Mann-Rennen mit gesplittetem Bildschirm, einen weiteren Mitspieler zu schlagen, so werden wohl die meisten zunächst erfolglos bleiben, treten sie erst gegen die schlagkräftige Truppe aus sieben computergesteuerten Jets an. Grund hierfür ist nicht etwa der enorme Schwierigkeitsgrad, den die Steuerung oder das Streckendesign birgt. Nein, die Gegner legen ganz einfach einen nicht nachvollziehbaren Blitzstart hin und sind kurze Zeit später verschwunden, sofern man den Turbo nicht korrekt aktiviert. So bekommt der Time Attack-Modus eine ganz neue Bedeutung, denn hier kann man seine eigenen Bestzeiten aufstellen und seine Rundenrekorde mit Hilfe eines Shadow Cars optimieren. Die Rundkurse selbst sind dabei eigentlich recht abwechslungsreich gestaltet und führen uns durch schmale Bergcanyons, einen interessanten Wasserparcours oder aber hellerleuchtete Häuserviertel. Eine tragende Rolle spielen vor allem die gewundenen Tunnelsysteme, in welchen uns Beschleunigungssymbole zusätzlichen Schub verleihen und uns – manchmal auf dem Kopf stehend – wieder aus den Röhrenenden hinauskatapultieren. Kollisionen mit der seitlichen Begrenzung oder mit Hindernissen, die schlimmstenfalls zum Ausscheiden aus dem Rennen führen können, sind eher selten, da sich die Strecken gut einprägen lassen und kaum fahrerisches Können voraussetzen. Zusätzlich können entstandene Schäden auch wieder behoben werden, indem man sein Gefährt durch die Repair-Zone steuert. Die Motivation von Aero Gauge hält solange vor, bis man alle Strecken genau erkundet hat und ohne größere Probleme meistern kann.

Oliver Preißner

Die roten Beschleunigungssymbole auf dem Boden sorgen für zusätzlichen Turbo-Schub.

MEINE MEINUNG!

Das eigene Fahrzeug ist im Vergleich zu den Computer-Boliden viel zu lahm, sofern man den Turbo nicht beherrscht, und die Pisten bieten zu wenige Herausforderungen. Sie sind zwar interessant und größtenteils kunterbunt gestaltet, echtes fahrerisches Können wird einem aber selten abverlangt.

Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Aero Gauge
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja (Highscores)
Controller Pak:	Ja (93 Seiten)
Levels:	4 Strecken
Preis:	ca. DM 150,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Konami
Entwickler:	ASCII
Release:	April/Mai

Grafik: 75%
Sound: 69%
Dauerspaß: 63%

Gesamtwertung: **69%**

Beurteilung: Grafisch beeindruckendes Rennen mit spielerischen Mängeln und demzufolge fehlender Dauermotivation; kurzzeitig jedoch recht ansprechend.

Der Auftakt ist spektakulär. Während ein Heavy Metal-Song die Boxen zum Dröhnen bringt, verfolgt ein Heli den Snowboarder.

Kurz vor Ende der Mountain-Village-Strecke geht es zu unserer Überraschung an eingeschneiten Autos vorbei.

Snowboard, 1-2 Spieler, Nintendo

1080° SNOWBO

N-ZONE HIT

Darf man der Presse-euphorie aufgrund der Demoversionen vetrauen, dann sollte 1080° Snowboarding problemlos an Megahits wie Diddy Kong Racing, GoldenEye 007, Super Mario 64 oder Wave Race 64 anknüpfen können, immerhin sind die Schöpfer des letztgenannten Wassersportklassikers für die brandneue Snowboarding-Sensation verantwortlich. Wir testeten die fertige japanische Version!

Bis man die sechste und letzte Strecke namens Deadly Fall erreicht, muß man insgesamt 14 Rennen in allen Schwierigkeitsgraden gewinnen. Hier düsen wir übrigens Seite an Seite mit dem transparenten Ghost-Fahrer runter, der unsere bisherige Rekordfahrt wiederholt.

Im Training darf man entweder auf einer Buckelpiste oder auf einer Freistil-Strecke üben.

Im Mountain Village darf man sogar über eine schneefreie Asphalt-Strecke schlittern.

Wie schrieb es ein amerikanisches Online-Magazin so schön: Man setzte die Temperatur in Wave Race 64 unter Gefrierpunkt, und fertig war 1080° Snowboarding. Soweit man dies auf die technische Perfektion, die Realitätsnähe des Fahrverhaltens und die Spielspaßergiebigkeit bezieht, liegt man damit sicherlich nicht falsch, bei genauerer Betrachtung hat 1080° Snowboarding natürlich noch viel mehr Feinheiten zu bieten, die wir euch in unserem umfangreichen Test aufzeigen werden!

Für den US-Markt?

Obwohl es sich um ein Import-Muster aus Japan handelt, kann 1080° Snowboarding zu unserer Überraschung wahlweise mit englischen oder japanischen Bildschirmtexten aufwarten, was zum einen wohl daran liegt, daß der aus England stammende Giles Goddard (entwickelte auch Starfox für das SNES) für die Entwicklung verantwortlich war, zum anderen könnte der Grund auch die Wichtigkeit des US-amerikanischen Marktes sein, auf dem man das Spiel noch in der aktuellen Wintersaison veröffentlichen wollte. Letztendlich kann es nun zwar egal sein, wir freuen uns aber natürlich darüber, daß sich uns schon in der japanischen Version der Inhalt der Menüs und Bildschirmtexte ohne großes Rätselraten erschließt. Die gedruckte Anleitung ist zwar leider in Japanisch, Rennspiel-gemäß finden sich darin jedoch nicht allzuviele notwendige Informationen.

Was gibt es?

Nach einem spektakulären Auftakt, der von rasanten Kamerafahrten und fetziger Heavy Metal-Musik bestritten wird, eröffnet sich ein erstaunlich opulentes Titelmenü mit insgesamt sechs

Das Tiefschneefahren ist dank realistischer Soundkulisse und aufstaubender Schneewölkchen besonders schön.

Im Contest darf man abwechselnd Slalom-Rennen und Trickdisziplinen bestreiten. Für jede umfahrene Flagge gibt es 2 Bonussekunden.

ARDING

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!

Import Test

Release (D): 4. QUARTAL 1998

Wenn man im Normal-Modus durch durch den Golden Forest düst, wird man von der Sonne geblendet.

In der dreidimensionalen Skihütte kann man zwischen sechs Fahrern, acht Boards und bis zu sechs (acht?) Strecken wählen.

Die Witterung ändert sich auf der Crystal Peak-Streck: Zunächst schneit es, nach dem Tunnel wird es plötzlich schön.

verschiedenen Spielmodi, denen eine Verwandtschaft zu Wave Race 64 deutlich anzumerken ist. Für Einzelspieler am wichtigsten dürfte zunächst das Match Race sein, das sich auf drei unterschiedlich schwierige und immer umfangreicher werdende Varianten (Normal, Hard, Expert) aufteilt. Auffällig ist, daß diese Rennen gegen lediglich einen Computergegner gefahren werden, während man in Wave Race 64 noch zu viert um den Platz auf dem Siegerpodest kämpfte. Die Abfolge der Rennen ist dabei immer gleich, wobei Stufe für Stufe jeweils eine Strecke dazukommt, bis aus den (in allen Spielstufen anwählbaren) drei Strecken schließlich sechs geworden sind. Das erste Rennen bestreitet man grundsätzlich auf dem relativ einfachen Crystal Lake, der sich hervorragend eignet, um mit der einfachen, aber doch komplexen Steuerung zurechtzukommen. Schwieriger wird es schon auf dem Crystal Peak-Kurs, der mit rasanten Schußfahrten und heftigen Buckelpisten hohe Aufmerksamkeit erfordert. Den ersten grafischen Höhepunkt setzt der Golden Forest, der in ein schönes Abendrot getaucht wurde. Beendet man auch dieses Rennen als erster, wofür insgesamt 3 Snowboards (sprich Versuche) zur Verfügung stehen, dann bekommt man sozusagen als erste Belohnung das Mountain Village dauerhaft in das Auswahlmenü gespeichert. Hier geht es dann auch richtig interessant zur Sache, denn wo darf man schon einmal durch ein verwinkeltes, finsteres Höhlensystem schlittern, auf einer Teerstraße sein Board ruinieren oder über im Schnee steckengebliebene Autos springen. Hat man auch dieses Rennen gewonnen, dann darf man die Hard-Spielstufe anwählen, auf der es insgesamt fünf Rennen zu bestreiten gibt, wobei die ersten vier bereits bekannten Strecken bei höherem Schwierigkeitsgrad gewonnen werden müssen. Als Abschlußstrecke wartet hier die mit Höchstschwierigkeiten gespickte Dragon Cave, die mit brennenden Fackeln und schwindelerregenden Abfahrten überraschen kann. Da sich im Gegensatz zu den vorherigen Schwierigkeitsgraden beim Expert-Mode nicht nur die optische Anmutung der Pisten ändert (Sonnenuntergang, Schneefall), sondern teilweise sogar ein Sturm über die Pisten fegt, ist es bis zur Erringung der sechsten Piste ein weiter Weg, den man nur mit viel Übung schaffen wird. Die Piste namens Deadly Fall macht ihren Namen übrigens alle Ehre, sie führt den Spieler über wahnsinnig steile Berggipfel...

Übrigens, in der realistisch dargestellten Skihütte, in der man nicht nur zwischen fünf unterschiedlich talentierten Boardern (Kensuke Kimachi, Roby Haywood, Akari Hayami, Dion Blaster und Ricky Winterbornd) und acht verschiedenen Lamar-

Mystisch! Die Dragon Cave-Piste erstaunt mit lodernden Fackeln auf einer Art Sprungschanze, auf der man sich möglichst in der Mitte halten muß, um nicht zu stürzen.

Der 2-Spieler-Modus verzichtet auf einige Grafikeffekte, um flüssiges Gameplay zu garantieren. Außerdem kann man nur im normalen Rennmodus gegeneinander antreten.

Die Crystal Lake-Strecke ist noch relativ einfach zu beherrschen. Hier seht ihr den Riesenbildschirm kurz vor Streckenende, auf dem das Geschehen gezeigt wird.

Boards (Tahoe 151, Merlot 147, B-Line 149, Scout 156, Tahoe 155, Scout Limited 162, Merlot 143 und B-Line 154) wählen kann, sind an der Bilderwand mit den Streckenportraits sogar acht Plätze zu sehen, was möglicherweise darauf hindeutet, daß insgesamt acht Strecken enthalten sind.

Weitere Spielmodi

Neben dem obligatorischen Time Attack-Mode, in dem man auf den erfahrenen Pisten auf Rekordjagd gehen kann (ein sogenannter Geisterfahrer kann auf ein Controller Pak gespeichert werden), ist der Trick Attack mit dem Stuntmodus aus Wave Race 64 vergleichbar. Hier kommt es nicht auf die gefahrene Zeit an (man muß lediglich innerhalb des Limits die Checkpoints erreichen), sondern auf die erzielte Punktzahl, wofür man mit recht schwierigen Kommandos 12 verschiedene Tricks hinlegen kann. Eine besondere Herausforderung ist auch der Contestmode, in dem man abwechselnd Slalom-Rennen und Trick-Disziplinen bestreitet. Letztere bestehen aus dem obligatorischen Halfpipe-Rennen und der Rampe, von der man in einem eindrucksvollen Stadion Sprünge vollführen darf. Der 2P-Vs-Modus erlaubt lediglich Rennen auf Zeit auf einer der anwählbaren Pisten. Aus technischen Gründen wird hier nicht nur der eindrucksvolle Grafikhintergrund abgeschaltet, sondern man verzichtet auch größtenteils auf aufwendige Sonnenblendeffekte. Zu guter Letzt gibt es auch noch eine Trainingsstrecke, die in einen Halfpipe-Abschnitt und eine Freistil-Piste aufgeteilt wurde.

Stürze bekommt man sogar per Rumble Pak zu spüren.

Spektakulär! Auf Eisflächen spiegelt sich sogar der Fahrer!

Das Gameplay

Das Spielgefühl von 1080° Snowboarding ist schlichtweg einzigartig. Man findet zwar nach kurzer Zeit heraus, daß man mit der Z-Taste eine schnellere Position einnimmt, wie man jedoch die unterschiedlichen Sprünge abfedert, ein Abrutschen auf Eis verhindert oder am besten durch den toll gemachten Tiefschnee wedelt, erfordert viel Übung. Hinzu kommt noch, daß man zwar häufig Abkürzungen wählen kann, diese dann aber nur per Sprung erreichbar oder aber wesentlich risikoreicher sind. Gefährlich wird es auch in besonders engen Abschnitten, auf denen sich die beiden Boarder schon mal gegenseitig anrempeln, was zu Stürzen führen kann.

Grafik und Sound

Grundsätzlich gibt es vier verschiedene Perspektiven. Die Ego-Perspektive hat sich erstaunlicherweise als viel zu verwirrend herausgestellt, da man häufig nicht sieht, wo man hinfährt. Die nahe Verfolgerperspektive erwies sich bei unserem Test als ideal, während die weiter entfernte Kameraposition viel von der Dynamik des Spiels schluckte. Besonders witzig ist die rückwärtige Perspektive, mit der man, wie in manchen Rennspielen bereits üblich, kurz nachsehen kann, was hinter einem passiert. Insgesamt gesehen ist die Grafik leider nicht ganz so perfekt, wie wir erhofft hatten. Davon abgesehen, daß man teilweise sehr wohl sehen kann, wie sie aufgebaut wird, überraschte die Tatsache, daß ein etwas weiter entfernter Fahrer teilweise wie aus dem Nichts plötzlich in Pixelgröße auftauchte. Dies ist zwar nicht besonders tragisch, läßt jedoch vermuten, daß die Fertigstellung doch unter Druck vorgenommen wurde. Daß die Führungsanzeige des öfteren einen grafisch nicht nachvollziehbaren Stand anzeigt und der knapp hinter einem fahrende Konkurrent die Sicht versperren kann (Transparenz hätte hier geholfen) verwehrt diesem Spiel außerdem den eigentlich verdienten Sprung in die 90er-Wertung. Uneingeschränkt lobenswert ist hingegen der Sound, der mit flotten Hip-Hop-Songs und sehr guten Effekten überzeugen kann.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Aufgrund der wohl wesentlich konventionelleren Wintersportthematik fiel es den Programmiereren zwar schwer, Wave Race 64 grafisch zu übertreffen, allerdings kann man 1080° Snowboarding ganz klar als das in Sachen Gameplay und Fahrverhalten mit Abstand beste Snowboarding-Spiel für Heimkonsolen bezeichnen. Nirgendwo sonst darf man so realistisch durch Tiefschnee wedeln, über Eisflächen schlittern oder gekonnte Stunts hinlegen. Die hohen Erwartungen wurden im großen und ganzen erfüllt. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	1080° Snowboarding
Genre:	Snowboard
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Levels:	6 Strecken, Halfpipe, Rampe
Save Game:	Ja (Ghost)
Hersteller:	Nintendo
BRD Release:	4. Quartal '98
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 84%
Sound: 87%
Dauerspaß: 87%

Gesamtwertung: **86%**

IMPORT

Wrestling, 1-2 (4) Spieler, Bottom Up

64 OOZUMO

Nachdem in dem einst ausschließlich japanischen Edelsport inzwischen schon internationale Wettkämpfe abgehalten werden, war es nur eine Frage der Zeit, bis auch die kommerzielle Spielsoftware sich diesem Stoff widmete. Ob das ungewöhnliche Gameplay auch hierzulande Anhänger finden wird, bleibt aber dennoch fraglich...

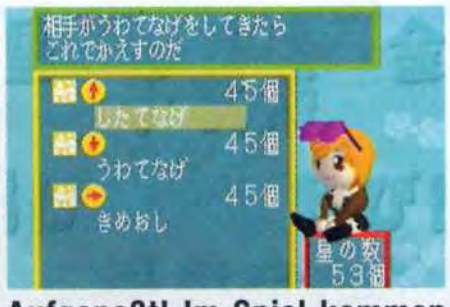
Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Die unterschiedlichen, rechts sparsam dargestellten Charaktere unterscheiden sich optisch nur geringfügig voneinander.

Selbst in Japan war das Spiel kein Beststeller.

Zwischenanimationen schaffen Adventure-Atmosphäre.

Durch eine gekonnte Wurftechnik kann mann schnell gewinnen.



Aufgepaßt! Im Spiel kommen viele japanische Zeichen vor.

In dieser Sportart, bei welcher der gesellschaftliche Wert und Rang eines Wettkämpfers proportional zur Körpermasse steigt, treten die Kontrahenten paarweise gegeneinander an. Sieger ist, wer den anderen entweder zu Fall bringt oder es schafft, ihn aus dem runden Kampfkreis hinauszuschieben. Natürlich agieren die Athleten hier nicht so schnell und leichtfüßig, wie man es aus einem klassischen Beat 'em Up kennt. Vielmehr entscheidet ein fester Stand und eine geschickte Verlagerung des Gewichtes über Sieg und Niederlage. Die rund 40 Kämpfer sind in typisch japanischem Anime-Stil gehalten und unterscheiden sich prinzipiell eigentlich nur durch ihre Gesichtszüge. Ebenso beschränken sich die acht zur Auswahl stehenden Locations allesamt auf die wesentlichen Details, besonders aufregende Backgrounds darf man also nicht erwarten. Viele der umfangreichen Spielmenüs versanden leider in den fernöstlichen Schriftzeichen, und so muß man sich mit dem zufriedengeben, was 64 Oozumo rein kampftechnisch zu bieten hat. Eine kleine Rahmenhandlung untermalt das Gameplay im Ein-Spieler-Modus, wohingegen mehrere Teilnehmer sich auch in einem Turnier sowie einer Art Saison-Version miteinander messen dürfen. Leider haben es die Programmierer nur verstanden, die Kämpfer recht schwerfällig darzustellen, der Flair des Sportes an sich wird nur unzureichend eingefangen. So artet jeder Kampf schnell in planlose Joystickartistik aus, ohne daß man dies auf dem Screen sonderlich wahrnimmt.

Oliver Preißner

Sieger ist, wer seinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringt oder aus dem Ring drängen kann.

BEWERTUNG

Titel:	64 Oozumo
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-2 (4)
Schwierigkeitsgrad:	schwer
Levels:	40 Kämpfer, 8 Arenen
Save Game:	Controller Pak
Hersteller:	Bottom Up
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Hoch

Grafik: 52%
Sound: 48%
Dauerspaß: 46%
Gesamtwertung: **48%**

IMPORT

MEINE MEINUNG!

Die kugeligen Fleischklopse in typisch japanischem Anime-Stil können kaum die gewaltige Kraft vermitteln, die in Wirklichkeit in den gigantischen Fleischbergen steckt. Die Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten sind dazu arg begrenzt, weshalb das Spiel schon in Japan kein Verkaufserfolg wurde. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Bandai dachte an eine Erweiterung des Original-Konzeptes: Ähnlich wie bei Monopoly wandert man per Würfelglück von Feld zu Feld.

Krankheiten lassen sich mit einer kräftigenden Spritze heilen, was mit einer hübschen Grafik illustriert wird.

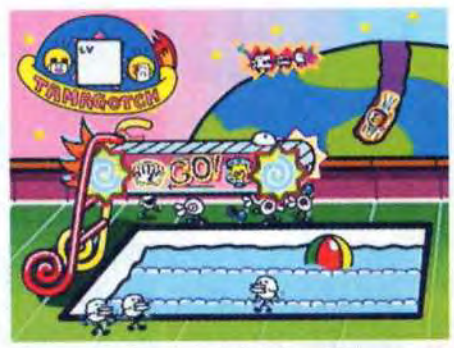
Die Frage, ob das Huhn oder das Ei früher auf der Welt war, dürfte nun zweifelsfrei geklärt sein, denn spätestens seit Tamagotchi schlüpft jedes Lebewesen aus einem solchen...

TAMAGOTCHI WORLD

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

Was kann aufregender und interessanter sein, als ein richtiges Lebewesen zu formen, es aufzuziehen und zu ernähren? In Tamagotchi World dürfen nun bis zu vier Spieler ihre Eier ausbrüten und aus einer Anzahl von zwölf verschiedenen Spezies individuelle Charaktere züchten. Die Handlungsmöglichkeiten sind ebenso einfach wie kompliziert. Eigentlich muß man nämlich nur dafür Sorge tragen, daß die Kleinen immer genug zu futtern haben, sich sportlich fit halten und genug Kräfte für die nächste Wachstumsperiode sammeln. Wie numerierte Spielsteine – optisch wenig ansprechend – bewegen sich die Embryonen auf einem etwa 100 Felder umfassenden, leicht verzweigten Rundkurs. Ihre Zahl entspricht der Lebensenergie, die durch Nahrungsaufnahme, Krankheiten sowie unvorhergesehene Ereignisse ständig beeinflußt wird. So hüpfen sie über positive und negative Zahlenfelder sowie Bonus- und Ereignisplätze. Der obere Bildschirmbereich zeigt dabei ihren Lebensraum, wo der alles überwachende Professor nebst seiner Assistentin ihre Entwicklung beobachten, Spritzen verabreichen oder auch besondere Präsente spendieren. Die Grafik bewegt sich dabei auf einfachstem Niveau, und die düdelige Kirmesmusik fällt schon nach kurzer Zeit gewaltig auf die Nerven. Viele Zwischenspielchen versuchen, für Abwechslung zu sorgen. So kann man sich beispielsweise gegenseitig mit Dreck bewerfen, Miniwettbewerbe und kleine Geschicklichkeitseinlagen absolvieren oder einfach nur den Ausgang von Glücksspielchen beobachten. Der nahezu alles bestimmende Hauptfaktor bleibt jedoch fast immer der Zufall, wirklich beeinflussen lassen sich im Grunde genommen nur die Lebensfunktionen der Tamagotchis. Wer sich von diesem Spielprinzip stundenfüllende Dauerbeschäftigung erhofft, sei jedenfalls gewarnt!

Oliver Preißner



Manche Ereignisfelder führen zu verschiedenen Spielchen oder Mehrspieler-Wettbewerben.

Ob Tamagotchi World in Deutschland kommt, ist unklar.

MEINE MEINUNG!

So wie die ursprüngliche Idee des Tamagotchi-Eies als Elektronikspielzeug, welches man hin und wieder pfleglich behandeln mußte, damit es wuchs und gedieh, außerordentlich originell war, so langweilig zeigt sich dieselbige als Konsolenspiel. Im Grunde handelt es sich hier um nichts anderes als eine Wirtschaftssimulation mit bescheidenen Möglichkeiten.

Oliver

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Tamagotchi World
Genre:	Education
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Ohne Bedeutung
Levels:	-
Save Game:	Batterie
Hersteller:	Bandai/Hudson Soft
BRD Release:	tba.
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Hoch

Grafik: 28%
Sound: 32%
Dauerspaß: 43%

Gesamtwertung: **41%**

IMPORT

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg ▪ E-MAIL: hsippisch@pcgames.de

ROMMERSKIRCHEN

In eurer Ausgabe 3/98 war ein Leserbrief zum Thema Diddy Kong Racing von der Familie Rommerskirchen, über den ich schmunzeln mußte, weil es mir mit meinen 45 Jahren (schon wieder ein Oldie) und meiner Tochter (11 Jahre) bei Wizpig ähnlich ergangen ist. Natürlich ist er nicht unschlagbar, sondern relativ leicht zu besiegen, wenn man die Beschleunigungstechnik erlernt hat. Beim zweiten Aufeinandertreffen ist dann aber auch sehr korrektes Fliegen (ohne anzuecken) notwendig. Die Technik selbst lernt man am besten, wenn man im Time Trial gegen die T.T.-Uhr trainiert. Erst wenn diese Technik perfekt beherrscht wird, kann die Uhr und somit auch jeder andere Gegner in die Schranken verwiesen werden. Bei uns besteht die Technik darin, kurz vor dem Beschleuniger vom Gas zu gehen und – zum richtigen Zeitpunkt – beim Turboboost (der mit den Regenbogenfarben) wieder Gas zu geben. Das richtige Feeling und natürlich die Ideallinie muß allerdings jeder für sich selbst herausfinden, und hierzu können wir nur empfehlen: trainieren, trainieren und nochmals trainieren. Sobald diese Technik beherrscht wird, stellt der Wizpig kein Problem mehr dar, und auch die Uhr kann auf allen Strecken geschlagen werden.

Meine Tochter und ich spielen seit Weihnachten Diddy Kong Racing, und am 26.2.98 gesellte sich nach langem und hartem Kampf dann die T.T.-Uhr zu unserem Fuhrpark. Erspielt haben wir die Uhr hauptsächlich mit der Maus Tipsy und dem Gockel Drumstick. Der Gockel stand zwar bereits Mitte Januar zur Verfügung, aber das interessiert ja sowieso keinen. Zur Zeit sind wir als Einzelfahrer bei den Silbermünzen-Rennen auf dem Rückweg (so nennen wir den Abenteuer 2-Modus) und sehen bereits die Ziellinie. Mal sehen, ob sich dann noch eine weitere Überraschung ergibt.

Abschließend möchte ich zum Thema Diddy Kong Racing anmerken, daß ich froh bin, daß bei Diddy Kong Racing keine richtigen Cheats vorhanden sind, sondern nur Spaß-Cheats, mit denen weder der Gockel noch die Uhr angewählt werden können. Wer sich diese beiden Figuren nicht erkämpft, hat auch nicht verdient, mit ihnen zu fahren beziehungsweise zu fliegen. Ich weiß, das klingt hart, aber ich persönlich verabscheue Cheats wie Unverwundbarkeit, alle Waffen oder ähnliches, weil deren Einsatz einem Selbstbetrug gleichkommt und dann der Spielspaß sowieso auf der Strecke bleibt.

N-ZONE Zunächst einmal vielen Dank für die ausführliche Hilfestellung zu Diddy Kong Racing. Zum Thema „Familie Rommerskirchen“ erreichten uns übrigens noch circa 200 weitere Briefe, bei deren Schreibern wir uns an dieser Stellen bedanken wollen. Leider konnten wir nur einen einzigen Brief abdrucken, wofür ich um Verständnis bitte. Was die Cheats angeht, können wir deine Ansichten durchaus nachvollziehen, allerdings greifen etwa 80% der Leser gerne auf Cheats zurück, und zwar diejenigen, die beim Spielen nicht ganz so talentiert sind.

Fragen habe ich keine, weil diese in euren Vorberichten ja ohnehin zur Genüge monatlich beantwortet werden. Aber: Jeden Monat Zelda-Bilder, das ist doch langsam langweilig. Was nutzt ein Vorbericht über ein kommendes Spiel, wenn es noch nicht einmal in Japan erhältlich ist, von Deutschland ganz zu schweigen. Ich persönlich lese lieber einen ausführlichen Bericht bzw. einen Test über ein Spiel, das dann auch kurz darauf bei uns erhältlich ist.

N-ZONE Auch dieses Urteil können wir verstehen, die Auswertung der Leserzeugnisse spricht jedoch eine andere Sprache, denn der Zelda-Bericht wird regelmäßig in jeder Ausgabe besser bewertet als alle anderen Artikel. Es gab ja schon einen Aufschrei, als wir in der letzten Ausgabe erstmals seit langer Zeit keinen Zelda-Artikel hatten. Von daher folgen wir nur den Wünschen unserer Leser und berichten hauptsächlich über die

Schickt Eure Briefe an:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

E-MAIL:
hsippisch@pcgames.de

Spiele, die in den Most Wanted-Charts ganz vorne stehen.

Erwin Lüghausen, 88045 Friedrichshafen

SNOWBOARD KIDS

Ihr seid zwar etwas klein, dafür aber fein und preiswert. Ich lese euer Magazin schon zum dritten Mal. Ich frage mich allerdings, warum ihr in der Ausgabe 3/98 in der Rubrik Leserbriefe einen Brief abdruckt, der lautet: „Habe Angebot gelesen: 'Goldeneye 007 Pal Version für DM 149,-'. Kann ich diese Version auch auf meinem deutschen N64 spielen." Also, ich finde, solche Fragen sollten demnächst draußen bleiben, denn 99% eurer Leser könnten diese Frage mit Leichtigkeit beantworten.

N-ZONE Sicherlich kann die überwiegende Zahl der Leser diese Frage mit Leichtigkeit beanworten, ein nicht zu unterschätzender Teil der Neueinsteiger hat jedoch nicht das Fachwissen, das ihr habt. Deshalb beantworten wir euch solche Fragen.

Nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Bei Snowboard Kids gibt es drei weitere Strecken. Ihr müßt nur alle 6 Strecken als erster beenden, und schon kommt die 7. Strecke dazu. Solltet ihr dort erfolgreich sein, kommt die 8. Strecke dazu usw. Um die bestmögliche Kombination aus Snowboard und Fahren zu wählen, nehmt ihr als Fahrer Tommy und für das Brett den 3. Freestyle-Level. Um viel Geld zu bekommen, müßt ihr im Trick-Modus in der Half Pipe mit dem A-Knopf fahren, möglichst viele verschiedene Tricks wiederholen und am Schluß der Strecke über die Stange springen, indem ihr genau darauf zufahrt, mit A in die Hocke geht und dann loslaßt. Nun verdoppelt sich eure Punktzahl. Mein höchstes Ergebnis waren 2104 Punkte. Das gibt ca. 6000 Coins, womit ihr euch schnell den 3. Level der Boards kaufen könnt.

N-ZONE Danke für deinen interessanten Tip! Daß es drei weitere Strecken gibt, haben wir im Test geschrieben. Diese stellen wir übrigens auch in der aktuellen Komplettlösung ausführlich vor.

Dennis Diederen, Herzogenrath

SAMMELKARTE 33

Daß euer Magazin gut ist, das wißt ihr sicher schon aus vielen Zuschriften. Aber von Lob kann man ja nie genug bekommen, deshalb noch einmal: Euer Magazin ist ganz toll. Nachdem Ihr nun gut eingestimmt seid, stelle ich meine Frage: Ist der Tip mit dem magischen Code für maximales Power-Up FREE FOR FALL (Sammelkarte 33 Nr. 5) ein Druckfehler, oder wollt ihr testen, wie aufmerksam eure Leser sind?

N-ZONE Hier hat das Druckfehlerteufelchen leider wieder einmal zugeschlagen. Natürlich muß auf der Sammelkarte und im Heft FREE FOR ALL heißen, damit der Cheat funktioniert.

Christian, Leipzig

VERBESSERUNGEN

Ich habe hier ein paar Vorschläge für Euer Magazin:

1. Das Portrait des Redakteurs, der ein Spiel testet, sollte 6 unterschiedliche Fröhlichkeitsstufen zeigen, je nachdem, wie gut ein Spiel ist, d. h. in welchem Bereich des Wertungs-Thermometers (das mißt, wie heiß ein Spiel ist) es sich befindet.

N-ZONE Grundsätzlich ist die Idee interessant, allerdings läßt sie sich nicht befriedigend umsetzen, da man dadurch immer Verwirrung stiften würde. Aus diesem Grund haben wir unter dem Meinungskasten einen Wertungsbalken, der in einem von sechs Bereichen unabhängig von der Prozentwertung die persönliche Meinung des Redakteurs wiedergibt.

2. Im Spielelexikon sollte hinter den bereits getesteten Spielen stehen, in welcher Ausgabe sie getestet wurden (z. B. 8/97).

N-ZONE Keine schlechte Idee! Aus Platzgründen verzicheten wir zwar bislang auf diese Zusatzinformation, es ist aber sehr wahrscheinlich, daß bei der demnächst fälligen Spiele-Lexikon-Erweiterung die Ausgabe mit angegeben wird, in der wir das Spiel getestet haben.

3. In der Rubrik „Nur über Import!" befinden sich auch Spiele, die bald in Deutschland erscheinen werden. Diese Spiele sollten speziell gekennzeichnet werden, damit man sich z. B. keine teure Importversion von

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du?
Welche Konsole willst du kaufen?
Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Turok 2)?
Schulnote: _____

4. Sollen wir folgende Rubriken aus dem Heft nehmen?
SNES-News ❑ Ja ❑ Nein
Games Boy-News ❑ Ja ❑ Nein

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits (inklusive vorliegender)?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Falls du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone?
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Wie gefallen dir folgende Gimmicks?
Memory Card-Sticker: Schulnote:____
Turok 2-Bügelbild: Schulnote:____
Yoshi-Aufkleber: Schulnote:____
Forsaken-Aufkleber: Schulnote:____
Zelda-Aufkleber: Schulnote:____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Wünscht du dir künftig mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
Turok 2-Bügelbild (Umschlag)	___	❑	❑	❑
Turok 2 (S. 8-9)	___	❑	❑	❑
Mission: Impossible (S. 10)	___	❑	❑	❑
Castlevania 3D (S. 12)	___	❑	❑	❑
Das Spielelexikon (S. 14-19)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Story (S. 20-21)	___	❑	❑	❑
Mystical Ninja (S. 22-23)	___	❑	❑	❑
WCW vs. NWO (S. 24-25)	___	❑	❑	❑
Aero Fighters Assault (S. 26)	___	❑	❑	❑
1080° Snowboarding (S. 28-29)	___	❑	❑	❑
Mystical Ninja-Poster (S. 35-38)	___	❑	❑	❑
Tonic Trouble-Poster (S. 39-42)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 44-47)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 48)	___	❑	❑	❑
Snowboard Kids-Lsg. (S. 50-58)	___	❑	❑	❑
WCW vs. NWO-Lsg. (S. 60-67)	___	❑	❑	❑
T & T Sammelkarten (Umschlag	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 4/98)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 4• Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

N-ZONE

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec 43, 47, 49
Cross 19
Cyber Games 13
Gamer´s Point 61
Games Store 17
Konami 11, 23
InterAct 63
LOC 31
Media Attack 25
MVG 59
Nintendo 2
Spiele 3000 21
Theo Kranz 33
THQ 29
Vidis 65
Westfalen-Halle 13
Wial 67
ZiRoTec 25

Yoshi's Story holt, obwohl es im März in Deutschland erscheint. Das Hin- und Herblättern und Vergleichen von „Nur über Import!“ und „Erscheint demnächst (Deutschland)“ ist zu kompliziert.

N-ZONE Auch sehr interessant. Wir lassen uns etwas einfallen!

4. Ich weiß, daß ihr die Sammelkarten auf die Heftrückseite druckt, weil es zu teuer wäre, einen extra Pappteil in die Heftmitte zu heften. Aber keiner zerschneidet sich gern das Heft, dieses monatliche Meisterwerk! Mein Lösungsvorschlag: Ihr bringt trotzdem einen extra Pappteil in die Heftmitte und verkauft die zwei freigewordenen Seiten des Umschlages als Werbeflächen! Damit dürftet Ihr das Geld doch wieder reinkriegen?

N-ZONE Vom Ansatz her nicht schlecht, nur können wir durch die beiden freigewordenen Seiten keine einzige Anzeige mehr verkaufen als sonst auch.

5. Für ein einheitlicheres Heft-Design empfehle ich, die N-Zone in die Teile „News-Zone“, „Test-Zone“ und „Cheat-Zone“ aufzuteilen.

N-ZONE Derart künstliche Rubriken-Namen erscheinen uns etwas sehr aufdringlich und erschweren auch die Verständlichkeit. Ich denke, daß man mit den bisherigen Rubriken-Namen auch sehr gut zurechtkommen dürfte.

Leif E. Matthiessen, Hosenfeld

USA-RELEASES

Eure Zeitschrift ist echt klasse, nur könnte sie ein bißchen dicker sein.

N-ZONE Die N-Zone ist sicherlich nicht die dickste Zeitschrift, berechnet man jedoch das Preis-Leistungs-Verhältnis (76 Seiten inklusive Poster, Sammelkarten plus zusätzliche Gimmicks für DM 3,90), dann schneidet N-Zone am besten ab, denn andere Nintendo-Fachmagazine bieten oft nur 84 Seiten ohne Gimmicks zum Preis von 6,80 DM, wobei das Bügelbild dieser Ausgabe übrigens genausoviel kostet wie acht redaktionelle Seiten!

Könnt Ihr in der nächsten Ausgabe vielleicht eine Releaseliste aller Spiele machen, die in den nächsten zwei Monaten in den USA und Japan erscheinen? Ich würde mich riesig freuen!

N-ZONE Die Daten, die du suchst, haben wir jeden Monat in den USA- und Japan-News. Am Ende der halbseitigen Rubriken drucken wir immer die geplanten Erscheinungsdaten der wichtigsten Titel für die nächsten Monate. Weitere Infos finden sich im Spiele-Lexikon, in dem wir größtenteils auch Release-Daten für USA und Japan abdrucken.

Rouven Müller, owl-online.de

POSTER

Zuerst möchte ich einmal die übliche Lobhudelei weglassen, obwohl ihr es eigentlich verdient hättet. Ich will mir nämlich sowohl Schreibzeit als auch euch Lesezeit ersparen. Zum Leserbrief von Frank Arbogast in Ausgabe 3/98 möchte ich noch etwas anmerken: Es wäre mir auch recht, wenn ihr die Sammelkarten auf die Rückseiten drucken könntet, aber dann müßtet ihr ja alle 3 Ausgaben auf ein Poster verzichten, was vielen eher nicht so gefallen würde...

N-ZONE Wir würden die Sammelkarten keinesfalls dauerhaft auf die Rückseite des Posters drucken, sondern nur einmalig die Karten der ersten Ausgaben ein zweites Mal abdrucken.

Zum Thema Poster noch eine Anmerkung: Ist es eigentlich nicht möglich, Poster im Querformat zu drucken, oder bekommt ihr nur hochformatige Bilder von den „Spieleschmieden“?

N-ZONE Die Poster werden immer von uns gestaltet, insbesondere die Varianten mit den Screenshots im Hintergrund, daher ist es natürlich möglich, auch einmal querformatige Poster beizuheften (bei Forsaken war dies beispielsweise schon der Fall).

Ich finde eure Ideen zur SNES-Ecke, wenn man eine halbe Seite so nennen darf, wirklich spitze. Am liebsten wäre es mir, wenn ihr Klassiktests (natürlich mit „Klassik-Spieletips“) und nebenher noch 1-2 Lesertests (à ca. 1/4 Seite) bringen würdet. Außerdem könnte man ja auch einen GB-Test (muß ja nicht lang sein) einschieben. Laßt die beiden Rubriken nicht sterben!

LESERBRIEFE

MACH MIT!

N-ZONE Kein Sorge! Diese Rubriken werden noch länger existieren. Was wir wirklich machen werden, teilen wir euch in der nächsten Ausgabe mit.

Eine wirkliche Verbesserung verdient hat euer „SPIELE-LEXIKON"! Ihr müßtet mal die Tabellen („Bereits erhältlich", „Erscheint demnächst" etc.) nach Genres sortieren. Dann wäre das Finden von Spielen, die man vielleicht kaufen will, viel einfacher.

N-ZONE Ehrlich gesagt würde eine solche Unterteilung das Ganze noch unübersichtlicher und schwieriger machen. Unter welcher Rubrik soll man beispielsweise Snowboard Kids suchen? Unter welcher Tetrisphere? Am Schluß hätten wir dann zwanzig Rubriken und niemand blickt mehr durch. Daher erscheint uns eine alphabetische Sortierung am vernünftigsten.

Matthias Gradl, MGradl@t-online.de

P.S.: Bei Abdruck bitte E-Mail-Adresse angeben, da mein Briefkasten beinahe verhungert. ;->

COMMAND & CONQUER

1. Wann kommt Command & Conquer nach Deutschland, und wieviel wird es kosten?

N-ZONE Bis jetzt wurde Command & Conquer immer noch nicht offiziell angekündigt, deswegen lassen sich auch weder Preis noch Veröffentlichungsdatum feststellen. Es geht allerdings das Gerücht, daß das Spiel fast schon fertig ist und auf der E3 in Atlanta Ende Mai vorgestellt werden soll.

2. Habt ihr eine Internet-Seite?

N-ZONE Nein, wir haben keine Internet-Seite.

3.Wird es eine Fortsetzung von Super Mario 64 geben?

N-ZONE Eine Fortsetzung zu Super Mario 64 wird es definitiv geben. Man wird wohl zu zweit gleichzeitig mit Mario und dessen Bruder Luigi spielen können. Ebenfalls geplant ist Super Mario RPG 2, die Fortsetzung des SNES-Rollenspielhits.

Hubert Hölzl, t-online.de

WAS IST DAS 64DD?

Ich finde eure Zeitung einfach genial (ausgenommen das Titelblatt, das mir zu weiß ist). Aber jetzt habe ich noch einige Fragen:

1. Überall lese ich von dem 64DD, und da ich demnächst zu meinem Geburtstag ein N64 bekomme, befürchte ich, daß das 64DD eine bessere Konsole ist. Könntet ihr mir sagen, was ein 64DD ist?

N-ZONE Erstaunlich, daß viele immer noch nicht wissen, was ein 64DD ist, doch wir beantworten die Frage natürlich gerne. Das 64 Disk Drive ist keine eigenständige Konsole, sondern nur eine Art Diskettenlaufwerk für das normale Nintendo 64. Dadurch wird man Spiele zocken können, die nicht auf einem teuren Modul, sondern auf einer günstigeren Diskette untergebracht sind. Ein weiterer Vorteil der Disketten ist die Beschreibbarkeit, das heißt, man kann selbsterstellte Strecken oder Bilder abspeichern. Vor 1999 wird das Zusatzlaufwerk übrigens nicht in Europa erscheinen!

2. Ich bekomme außerdem ein Lenkrad für das N64. Könntet ihr einmal ein paar testen?

N-ZONE Wir haben bereits in der Ausgabe 9/97 die besten getestet. Besonders emfpfehlenswert sind demnach das Mad Catz-Lenkrad mit Rumble Pak (Distributor Vidis), das SV 380 V3 Racing Wheel (Distributor InterAct) und das LX4 Lenkrad (Distributor Vidis). Alle kosten weniger als 150,- DM.

Unbekannt, Unbekannt

YOSHI-STICKER

1. Gibt es einen Code, mit dem man Diddy Kong Racing gleich beenden kann, oder muß man spielen, bis die Joypads krachen?

N-ZONE Es gibt natürlich keinen Cheat, mit dem man Diddy Kong Racing gleich beenden kann. Den Zweck eines derartigen Cheats könnte ich im übrigen nicht ganz nachvollziehen. Wieso kauft man sich man sich denn Spiele, wenn nicht zum Spielen?

2. Könnt ihr einen Aufkleber zu Yoshi's Story drucken?

N-ZONE Im aktuellen N-Zone-Zeugnis könnt ihr abstimmen, welche Gimmicks euch am besten gefallen. Wenn alle für den Yoshi's Story-Aufkleber stimmen, steht deinem Wunsch nichts im Wege.

3. Wann kommt Yoshi's Story heraus?

N-ZONE Es soll Ende März in Deutschland erscheinen.

Unbekannt, Unbekannt

01/98

02/98

03/98

JETZT BESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ N-ZONE 01/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 02/98	zu DM 3.90	
❒ N-ZONE 03/98	zu DM 3.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Ist Sport wirklich Mord? Oder macht euch ein flottes Fußballspiel oder ein olympischer Wettkampf nicht genauso viel Spaß wie uns hier im Haus? Und was gibt es denn auch geselligeres, als ein Sportspiel zu zweit, zu dritt oder zu viert zu spielen. Denn hier kann man sich wirklich mit Mensch und Maschine messen, und man weiß nicht schon im voraus genau, wo welches Raumschiff angreifen wird! Also los, macht euch auf – werdet Weltmeister, Olympiasieger oder wenigstens Abendsieger in irgendwas!

Michael Erlwein

WCW vs. NWO (D)

Ein paar Kurztips

- Um schnell z. B. aus einem Pin freizukommen, drückst du den Control-Stick einfach ein paarmal kurz in irgendeine Richtung.
- Wenn deine Anzeige „Special" aufleuchtet, dann kannst du einen Move deines Gegners machen, indem du einen starken Griff ansetzt und dann A + B drückst.
- Purzelbaum: Wenn ihr im Rennen die R-Taste drückt, dann rollt ihr unter eurem Gegner hindurch.

NAGANO WINTER OLYMPICS (JAP)

Auf dem Kopf fahren

Dies geht allerdings nur im Olympia-Modus und dort beim Freestyle-Trickski. Suche dir irgendeinen Trick aus und fahre dann den Berg hinab, ohne irgendeinen Knopf zu drücken. Wenn du dann die Rampe verläßt, dann drückst du schnell hintereinander B. Beim Landen springt dein Skifahrer dann nach vorne und landet auf seinem Kopf. In dieser Position fährt er dann noch den Rest des Hanges hinab.

NHL BREAKAWAY 98 (D)

Kein gegnerischer Torwart

Nachdem du das Spiel begonnen hast, gehst du, indem du Start drückst, in die Spieleinstellungen. Dann zur Controllerauswahl und zur gegnerischen Mannschaft wechseln. In den Team-Optionen wählst du dann „Pull Goalie" an. Nun wieder zurück zu deiner Mannschaft, und im Verlaufe des weiteren Spieles steht beim Gegner kein Torwart mehr im Weg.

OLYMPIC HOCKEY 98 (US)

Ansager-Stimme ändern

Wie schon in anderen Eishockey-Spielen kann man auch hier einige Veränderungen vornehmen. Halte dazu einfach im Options-Menü C unten gedrückt und drücke R. So erscheint ein Menü am unteren Bildschirmrand. Jetzt kann man mit C oben und R die Stimme des Ansagers ändern. Wenn man den Code wiederholt, so wird die Stimme noch ein Stück höher.

Köpergröße ändern

Wieder im Options-Menü C unten halten und R drücken. Wenn das neue Menü erscheint, C links und R drücken.

Kopfgröße ändern

Options-Menü – C unten und R drücken – Menü erscheint – C unten und R drücken, und die Köpfe verändern sich. Diesen Code kann man auch wiederholen.

Mehr Kämpfe

Gehe ins Options-Menü, halte die L-Taste gedrückt und gib auf den C-Knöpfen folgende Kombination ein: rechts, links, links, rechts, unten, oben, oben, unten, links, rechts, rechts, links, rechts, links.

NBA PRO 98 (D)

Leichte Freiwürfe

Beim Freiwurf kannst du mehrmals den Stick nach oben drücken und so die Geschwindigkeit der „Freiwurf-Linie" verringern. Dies macht ein genaues Zielen natürlich viel leichter.

Alle Levels

SNOWBOARD KIDS

Bei der letzten Winter-Olympiade wurde den Snowboardern besonders viel Beachtung geschenkt, und für die meisten Konsolen gibt es eine gute Auswahlen an Spielen, die dieser Sportart gewidmet sind. Bislang waren N64-Besitzer in dieser Hinsicht im Nachteil, aber nun wartet Snowboard Kids mit putzigen Charakteren und witzigen Kursen auf. Wir zeigen euch, wie ihr am besten durch alle 9 Levels kommt.

Kurs 1: Guru Guru Mountain

1 Wie bei jedem Rennen kommt auch hier dem richtigen Start die entscheidende Bedeutung zu. Nimm dir also unseren Tip zu Herzen, um immer schnell von der Startlinie wegzukommen: Wenn der Kommentator „Go“ ruft, drückst du mehrmals A. Hör damit auf, sobald das Rennen begonnen hat, dann hast du die Nase vorn. Neben einem guten Start solltest du dich noch darauf konzentrieren, Goldmünzen einzusammeln, von denen jede 100 Einheiten wert ist. Du benötigst immer 100 Einheiten, wenn du ein rotes oder ein blaues Power-Up aufheben willst. Hast du es geschafft, dich an die Spitze zu setzen, kannst du die ersten Münzen einsammeln – ziele genau und hol dir die ersten beiden.

2 Wenn du dir die Münzen vorher besorgt hast, kannst du nun dein erstes Power-Up abstauben. Es ist blau, und man bekommt es, wenn man durch den Clown hindurchfährt. Was du damit anfangen kannst, hängt davon ab, was du einsammelst. Fährst du ganz vorne an der Spitze, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß du ein schwaches Power-Up wie z. B. einen Felsbrocken erwischst. Bist du weiter hinten, kann es durchaus sein, daß du große Münzen bekommst, die du auf die anderen Fahrer fallen lassen kannst. Kurz nach dem blauen Power-Up folgen ein paar Münzen und ein rotes Power-Up – sammle es ein, um dich mit einer Waffe auszurüsten. Wenn du nun vorne dran bist, kommst du vielleicht in den Besitz von ein paar Bomben, andernfalls findest du die Fallschirme, die noch viel nützlicher sind.

3 Bald nach den ersten beiden Power-Ups folgt eine scharfe Kurve. Wenn du dich für Linda mit dem Hurricane-Board entschieden hast, bemerkst du, daß sie zwar schnell ist, aber Probleme mit Kurven hat. Glücklicherweise sind die Kurven dieses Kurses nicht allzu eng, so daß du die Vorteile des schnellen Boards voll ausnutzen kannst. Trotzdem kann es noch zum einen oder anderen Sturz kommen – halte dich also an die Ideallinie und schneide die Kurven möglichst früh an. Gleich nach der engen Kurve wirst du mit deinem ersten Sprung konfrontiert. Hier kannst du mit Sprüngen eine Menge Geld machen. Trainiere sie, damit du nicht stürzt, und konzentriere dich darauf, einen 360 Grad-Flip und Twist in Verbindung mit einem Board-Grab auszuführen. Man erreicht dies, indem man zunächst bei der Anfahrt den A-Button gedrückt hält, dann diagonal zurück und links drückt. Lasse A zum Springen los, während du mit dem Joystick immer noch zurück hältst – auf diese Weise kommt der Move zustande. Den Grab führt man aus, indem man schnell C drückt, dann C und den Joystick wieder losläßt, um wieder zu landen. Wenn du das richtig hinkriegst, kannst du jedesmal 200 Units einsammeln, je nachdem, wie hoch dein Sprung ist und wie lange du den Move durchhältst.

4 Dies ist die engste Stelle des Kurses mit einer Reihe von recht scharfen Kurven. Bereite dich auf sie vor und schneide sie früh an, um die Ideallinie zu finden. Mit den langsameren Charakteren und Brettern hat man bei den engen Kurven weniger Schwierigkeiten.

5 Dies ist der letzte Sprung auf dem Kurs und eine weitere Gelegenheit, um an Geld zu kommen. In der letzten Runde solltest du das Schicksal jedoch nicht herausfordern – vermeide Sprünge, lege eine sichere Landung hin und fahre als erster durch die Ziellinie.

6 Wie beim Sprung solltest du dieses Power-Up in der letzten Runde lieber nicht aufheben. Die Computergegner sind sehr hinterlistig und lassen gelegentlich hinter den Power-Ups Felsbrocken fallen, um dich in letzter Minute noch aus dem Rennen zu werfen.

Kurs 2: Big Snowman

Wie bei allen Kursen ist es auch hier wichtig, einen guten Start hinzulegen und anschließend die Münzen bzw. Power-Ups einzusammeln, die über die Piste verstreut sind. Auf diesem Kurs gibt es eine Menge lange Geraden, auf denen man dich leicht angreifen kann, wenn du ganz vorne fährst. Die Strecke ist sehr lang, mach dir also keine Sorgen, wenn du als Vierter durchs Ziel fährst – du hast noch viel Zeit, dein Ergebnis zu verbessern, und von hinten kann man außerdem viel besser angreifen.

2 Kurz nach dem Tunnelabschnitt folgt eine Gruppe von Bäumen, die den Computergegnern Schwierigkeiten bereiten. Wenn du jedoch links am ersten Baum vorbeifährst, findest du ein Schlupfloch, um an den anderen ebenfalls vorbeizukommen. Der Abstand zwischen den einzelnen Bäumen ist recht groß, und der Abschnitt sollte leicht zu meistern sein.

5 Der letzte Abschnitt ist der schwierigste, wenn du die Nase vorn hast – der Gegner kann dir hier das ganze Gold abnehmen, wenn er dich in der letzten Runde über den Haufen fährt. Heb´ dir also für diesen Abschnitt ein Unverletzlichkeits-Power-Up auf und benutze es auf dem letzten Streckenabschnitt – egal ob dich jemand angreift oder nicht.

6 Das Tor zum Lift befindet sich rechts, steuere deinen Charakter dementsprechend. Du solltest versuchen, als erster dort zu sein, und wenn sich irgendwelche Gegner vor dir befinden, kannst du mit der Waffe auf sie feuern, bevor sie das Tor erreichen. Diese Angriffsmethode ist sehr zuverlässig und versetzt dich in die Lage, als erster mit dem Lift nach oben zu fahren.

3 Hier ist die ideale Stelle zum Angreifen und zum Angegriffenwerden. Links befindet sich ein steiler Abhang, den man leicht übersieht – halte dich also rechts, wenn du nicht hinabstürzen willst. Wenn du hier jemanden attackierst, solltest du versuchen, ihn über die Klippe zu drängen, um sie noch weiter zurückzuwerfen. Solltest du ganz vorne dran sein, solltest du dir für diesen Abschnitt ein Unverletzbarkeits-Power-Up aufheben – wenn das Ausrufezeichen aufblinkt, solltest du es schnell aktivieren, um keinen Treffer einzustecken.

4 Hier können diejenigen an der Spitze gut angreifen – direkt vor dem ersten Sprung. Das führt dazu, daß sie sich überschlagen und an Tempo verlieren – sie brauchen dann länger, um den zweiten Sprung richtig hinzubekommen. In der zweiten und der letzten Runde sollte man all seine Felsbrocken vor einem Sprung plazieren und seinen Gegnern damit einheizen, bevor sie springen und mehr Geld einsammeln können.

Wieder oben und am Anfang der zweiten bzw. der letzten Runde beginnst du an einer etwas anderen Stelle. Sie bringt einen über eine scharfe Linkskurve schnell auf den Hauptkurs – denke daran und schneide die Kurve früh an, damit du nicht zu stark abbremsen mußt. Falls du einen Felsbrocken dabei hast, kannst du ihn auch direkt am Lift ablegen – die meisten Charaktere sind gezwungen, den selben Weg zu nehmen, und müssen demnach draufsteigen.

Kurs 3: Sunset Rock

1 Auf diesem Kurs mußt du verschiedene Hindernisse überwinden, wie anfangs diese Felsen. Man kann ihnen recht einfach ausweichen, konzentriere dich also auf das Einsammeln der vier Münzen und des ersten blauen Power-Ups. Bahne dir den Weg durch die Felsbrocken, um das zweite, rote Power-Up zu erreichen. Nun hast du das Zeug, um es mit deinen Konkurrenten aufzunehmen.

2 Das nächste Hindernis ist eine Gruppe herumrutschender Pinguine, die an einer breiten Stelle des Kurses auftauchen. Man erkennt sie erst im letzten Augenblick – um ihnen aus dem Weg zu gehen, hältst du dich rechts, was gleichzeitig auch die kürzeste Rennlinie ist und dich auf die nächste Rechtskurve vorbereitet.

3 Ein Stückchen weiter auf diesem Kurs befindet sich auf der rechten Seite eine steile Klippe. Sei sehr vorsichtig, denn du mußt auf der rechten Seite bleiben, um die ideale Linie einzuhalten, aber eben nicht so weit rechts, daß du hinunterstürzt. Hüte dich auch vor den großen, herabfallenden Felsbrocken, aber wenn du rechts bleibst, dürften sie kein Problem für dich darstellen.

4 Auf halbem Wege erreichst du diesen Wasserabschnitt, in dem die Amateure unter euch ein wenig Wasserski fahren können. Alle anderen sollten versuchen, die Stange in der Mitte des Wassers zu erreichen – dort ist ein Pfeil, der dir zeigt, wo's langgeht. Wenn du dich ganz gerade ausgerichtet hast, drückst du den A-Button, um auf den Balken zu springen. Sobald du darauf bist, läßt du alles links liegen und greifst die 300 Units am Ende ab – leicht verdientes Geld!

5 Vor dir befindet sich ein Schneemann, der mit Schneebällen um sich wirft – passiere ihn, ohne getroffen zu werden, sonst verlierst du die Kontrolle. Um die gewaltige Schneekreatur zu umgehen, schaust du nach vorne und beobachtest, in welche Richtung er sich wendet und feuert. Sobald du das herausgefunden hast, kannst du in die andere Richtung steuern und dir den Weg durch die herabprasselnden Schneebälle bahnen.

6 Dies ist der wichtigste Sprung, und er kann teuer werden, wenn man einen Fehler macht. Es handelt sich dabei um einen wassergefüllten Abgrund, der den Kurs unterbricht. Um ihn zu überwinden, drückst du kurz vor dem Sprung den A-Button und läßt ihn im letzten Moment wieder los. Um mehr Höhe zu gewinnen, führst du eine Vorwärtsrolle aus, indem du den Stick nach Drücken von A nach vorne schiebst. Dies erhöht deine Chancen auf Erfolg.

7 Hier folgt die letzte Gerade vor dem Tor und der Ziellinie, und hier hast du die letzte Gelegenheit, diejenigen Gegner auszuschalten, die sich noch vor dir befinden. Der Kanal drosselt dein Tempo, wenn du nicht richtig lenkst und zu schnell fährst. Beim Verlassen des Kanals feuerst du deine Waffen so schnell wie möglich ab, um alle anderen daran zu hindern, das Tor oder die Ziellinie vor dir zu erreichen.

Kurs 4: Night Highway

2 Der Night Highway ist der erste Kurs, auf dem es auch Abkürzungen gibt. Die erste folgt gleich nach dem großen Sprung am Anfang mit dem Eingang rechts vor der Höhle. Der Eingang zur Abkürzung liegt im rechten Winkel zum Hauptkurs – du brauchst deshalb ein gutes Board oder einen sehr wendigen Charakter, um sie ausnützen zu können. Weil diese Route recht kurz ist, lohnt es sich nur, die Abkürzung zu nehmen, wenn man nicht mit den Seiten des Kurses kollidiert und Geschwindigkeit verliert.

3 Dies ist der Eingang zur zweiten Abkürzung, die auch wieder im rechten Winkel vom Hauptkurs abzweigt. Im normalen Spiel ist es fast unmöglich, sie zu passieren, denn du bist einfach zu schnell und kannst nicht schnell genug wenden. Trotzdem erweist sie sich als nützlich, wenn du den dritten Sprung verpaßt hast, der dich übers Wasser führt. Wenn du im Wasser landest, gelangst du auf die andere Seite – von hier aus drückst du den Joystick nach rechts, und dein Charakter dreht sich um. Nun siehst du eine sich drehende Münze – drücke den A-Button, um nach vorne in die Abkürzung zu springen.

7 Nutze die drei großen Abgründe gegen Ende gut aus. Wenn du den Propeller benutzt und einen großen Sprung machst, kannst du sie alle in einem Zug überwinden!

8 Dieser Abschnitt des Kurses ist sehr gerade und gibt dir die Möglichkeit, deine Waffen in die Höhle vor dir abzufeuern. Die Chancen stehen dabei gut, daß du einen deiner Gegner erwischst. Hüte dich vor einem Felsen, der unmittelbar nach dem blauen Clown am Höhleneingang folgt – die Computergegner lassen an dieser Stelle sehr gerne einen liegen.

1 Dieser Kurs konfrontiert dich schnell mit einigen der höheren Sprünge, die in dem Spiel zu finden sind. Sie sind sehr nützlich, um an Geld zu kommen, mit dem man sich anschließend die Power-Ups kaufen kann.

4 Diese Abkürzung ist ziemlich steil, und deshalb gewinnst du enorm an Tempo und kannst viel Zeit gutmachen. Außerdem gibt's unterwegs eine Reihe von Münzen aufzusammeln.

5 Kurz nach der Einfahrt in die Abkürzung, zurück auf der Hauptroute, kommst du auf diese schmale Kante – eine sehr gute Gelegenheit, um lästige Gegner wegzuschubsen, denn ziemlich oft stürzen auch sie von der Kante ab und geben dir die Möglichkeit, deine Führung auszubauen.

6 Kurz nach dem Sprung befindet sich auf der linken Seite weiter unten auf dem Boden eine Öffnung, die mit brennenden Kerzen markiert ist. Nähere dich dem Sprung von rechts und wende dich beim Absturz nach links, so daß du dich im Flug drehst. Auf diese Weise landest du richtig, um den Eingang der Abkürzung zu erreichen.

Kurs 5: Grass Valley

3 Nimmst du den rechten Weg, gelangst du in einen Tunnel mit vielen scharfen Kurven – achte also darauf, die Ideallinie zu fahren, und vermeide es, einen anderen Fahrer vor dir anzugreifen. Beide Routen werden bald nach diesem Tunnel wieder zusammengeführt.

1 Gleich nach der ersten Kurve muß man sich entscheiden, ob man dem natürlichen Verlauf des Tracks nach links folgen will oder lieber den Weg nach rechts über die Felsspalte nimmt. Die linke Route ist weniger kurvenreich und eignet sich für Linda auf dem Hurricane-Board, mit dem sie enorme Geschwindigkeiten erreicht. Die rechte Route ist viel steiler und gewundener und verlangt nach einem Profifahrer, der die Kurven meistern kann, oder nach einem langsameren Board bzw. Charakter – du hast die Wahl.

2 Wenn du die äußere Route links nimmst, mußt du darauf achten, den großen Sprung über die Spalte auf halbem Wege zu nehmen. Sie ist schwer einzusehen, aber links und rechts von ihr stehen graue Steinsäulen – drücke den A-Button, um sicher die andere Seite zu erreichen.

4 Eine weitere Gabelung – diesmal ist die natürliche Route steiler und viel gewundener. Die Kurve auf der rechten Seite kann man leicht in einem Stück durchfahren, vorausgesetzt, man weiß über ihre genaue Lage Bescheid.

5 Nimmt man an der Stelle, an der sich der Kurs zum zweiten Mal teilt, die rechte Route, wird man mit zwei versteckten Abgründen im Boden konfrontiert. Wenn du schnell genug bist, solltest du sie leicht überwinden können. Am besten setzt man aber kurz vorher zu einem kleinen Sprung an, um sicherzugehen.

6 An diesem Punkt folgt eine Brücke, die sich leicht überqueren lassen sollte. Wenn du dich jedoch auf der linken Seite des Tracks befindest, landest du im Wasser, denn die Brücke reicht nicht so weit. Halte dich beim Heranfahren rechts, dann sollte dir die Überquerung keine Schwierigkeiten bereiten – und vergiß nicht, daß dich nichts davon abhalten kann, deine Gegner mit ein paar Schüssen von der Brücke zu holen!

7 Fast alle Kurse des Spiels haben tückische Ziellinien, und dieser hier ist keine Ausnahme. Du siehst die Linie eine Weile, bevor du sie überfährst, und in dieser Zeit können dir deine Gegner das gesamte Gold abluchsen. Versuche, eine sehr enge Linie zu fahren und ein Unbesiegbarkeits-Icon aufzuheben, besonders wenn es sich um die letzte Runde handelt.

Kurs 6: Dino Park

1 Unmittelbar nach dem Start siehst du links eine hölzerne Plattform. Betrete sie, und du kannst eine Menge Münzen für den Waffenkauf einsammeln. Man kann dies in jeder Runde wiederholen, wenn du jeweils der erste bist.

2 Mit seinen vielen Wendungen und Kurven ist dieser Level nicht unproblematisch, besonders in Bereichen wie dieser Höhle mit ihrem steilen Abhang auf der rechten Seite. Die Höhle ist recht dunkel – du solltest also mit der Route vertraut sein und dich rechts halten.

3 Wenn sich der Kurs hier weiter öffnet, stößt du auf ein paar Fahrgeschäfte im Dino Park. Das sieht nach einer Herausforderung aus, aber wenn du dich links von der Mitte hältst und dann dem linken Zaun bis zum Ausgang folgst, dürftest du keine Probleme haben. Glücklicherweise kommen die Computergegner mit diesem Abschnitt nicht besonders gut zurecht, du kannst also möglicherweise Kapital daraus schlagen.

4 Eine kleine Abkürzung mit dem Eingang links nach Betreten der Höhle. Die Kurve ist ziemlich scharf, kann aber bei Höchstgeschwindigkeit genommen werden, wenn du dich richtig von rechts nach links in die Abkürzung hineinbewegst. Sie ist sehr kurz, aber auch ziemlich steil, so daß du gewaltig an Tempo zulegst.

5 Die rote Linie kennzeichnet eine große Spalte. Sie ist zu breit, um bei Höchstgeschwindigkeit überquert zu werden, drücke also A, um an Höhe zu gewinnen. Versuche jedoch keine Stunts oder Purzelbäume, denn dafür hast du nicht genügend Zeit. Trotzdem eignet sich die Stelle hervorragend, um die Gegner abzuschießen, die vor einem fahren.

6 Der lange Flußabschnitt beginnt hier und besteht aus vielen scharfen Kurven – am besten entscheidest du dich deshalb für ein sehr bewegliches Board oder einen entsprechenden Fahrer.

7 Bei der langen Geraden hast du eine gute Gelegenheit, einen eventuellen Konkurrenten um den ersten Platz von der Strecke zu fegen. Wenn es sich nicht gerade um die letzte Runde handelt, kannst du immer noch versuchen, andere daran zu hindern, den Lift vor dir zu erreichen. Besonders gut eignet sich dazu ein gut getimter Schuß aus der Schneemänner-Waffe.

Super Tip

Immer wenn dir gegen Ende eines Kurses ein Felsbrocken zur Verfügung steht, läßt du ihn im letzten Moment fallen, bevor du den Lift betrittst. Das führt dazu, daß der nachfolgende Gegner mit hoher Wahrscheinlichkeit darüberstolpert und du deinen Zeitvorteil ausbauen kannst. Wenn dir jemand einen Felsbrocken in den Weg legt, kannst du mit Hilfe von Button A darüberspringen. Bewege den Joystick nicht, denn sonst drehst du dich im Sprung und fällst wahrscheinlich hin.

Kurs 7: Quicksand Valley

2 In diesem Kurs gibt es eine Reihe von Gabelungen, die dir nicht viele Wahlmöglichkeiten lassen – die schnellere Route findet man jedoch zweifellos, wenn man sich bei allen Abzweigungen rechts hält. Dort mußt du weniger Sprünge absolvieren, und die Kurven sind auch nicht so tückisch.

3 Hier befindet sich die zweite Weggabelung, an der man lieber die rechte Abzweigung nehmen sollte, wenn man zwei Abgründe weniger überspringen will. Obwohl einige der Kurven etwas schwieriger zu bewältigen sind, ist dies trotzdem die schnellere Alternative.

4 Dies ist der erste Abgrund auf dieser Route, und du brauchst schnelle Reaktionen, wenn du ihn meistern willst. Geschwindigkeit und Höhe sind die beiden Hauptfaktoren, die nötig sind, um den Abgrund sicher zu überqueren – vermeide also jede Kollision im Vorfeld, die dich ausbremsen könnte.

5 Auf beiden Bahnen bekommst du es hier mit Treibsand zu tun, aber auf dieser hier hast du weniger Schwierigkeiten damit, denn die Kurve ist nicht so scharf. Trotzdem solltest du dich ganz eng an der Innenseite des Kurses halten und jegliches Übersteuern vermeiden.

1 Hier geht's um die Wurst, d. h. es kommt darauf an, wer in der Lage ist, das erste Power-Up einzusammeln – wichtiger denn je ist hier demnach, gleich am Start die Nase vorn zu haben und die Waffen einzusammeln. Dafür wiederum sollte man am Start so viele Münzen wie möglich aufheben – normalerweise hat man später weniger Gelegenheiten, Waffen und Münzen zu ergattern, da sie meist an strategisch ungeschickten Stellen liegen. Es gibt mehr Sprünge und lange Geraden, die dich zur lebenden Zielscheibe machen, wenn du vorneweg fährst, aber du bekommst auch viele Gelegenheiten zum Zielen, obwohl die KI der Computergegner nun viel besser ist als vorher. Sie überlegen auch nicht zweimal, ob sie dich erledigen sollen.

6 Der zweite Abgrund, den man überspringen muß, kommt bald nach dem Treibsand, stelle dich also rechtzeitig darauf ein. Hinterlasse in der letzten Runde vor den Abgründen Felsbrocken, die deine Nachfolger ins Stolpern bringen.

7 Auf der rechten Route taucht der Treibsand an einer schärferen Kurve auf. Dies dürfte aber kein Problem für dich darstellen, besonders wenn du dein Board gegen ein stabileres eingetauscht hast. Halte dich trotzdem auf der Innenseite des Kurses, um nicht von der Piste geschleudert zu werden, und vergiß nicht, die Gegner, die vor dir fahren, abzuschießen.

8 Bei dieser Gabelung wirkt sich die Entscheidung für die eine oder andere Abzweigung kaum auf die Länge der Gesamtstrecke aus, aber die rechte Route verschafft dir durch einen Sprung über eine Sandmauer zusätzliches Tempo. Trotzdem mußt du dich hinabstürzen und einen Hügel überwinden, um diese Route nehmen zu können. Denke daran, unten scharf nach rechts zu wenden, um die richtige Linie für die Sandmauer zu finden.

9 Die Sandmauer täuscht dich zunächst, da der Kurs nirgendwo sonst hinführt. Du kannst einfach hindurchspringen, denn danach folgt erst einmal ein tiefer Abgrund.

Kurs 8: Silver Mountain

1 Nach dem ersten Sprung folgt eine lange Gerade mit den ersten paar Power-Ups in diesem Level. Wenn du als erster vom Start wegkommst, kannst du dir die Power-Ups sichern und einen Vorsprung ausbauen.

2 Hier stehst du vor der ersten richtigen Herausforderung: Du mußt einen breiten Abgrund überspringen, der mitten in einer Kurve liegt. Obwohl der Sprung anfänglich problematisch wirkt, ist hier der ideale Platz, um einen Felsbrocken abzulegen, der die nachfolgenden Gegner in den Abgrund stürzen läßt.

3 Dieser Kurs ist nicht nur einer der längsten, sondern auch einer der flachsten – es ist demnach schwer für dich, nach einem Sturz wieder an Tempo zu gewinnen. Dasselbe gilt für Kollisionen mit der Fahrbahnbegrenzung – nimm dir also Zeit, um erst einmal die beste Rennlinie für diesen Kurs herauszufinden.

4 An dieser Stelle findest du den wahrscheinlich höchsten Sprung im ganzen Spiel, und ironischerweise kannst du hier die wenigsten Sprünge ausführen. Beim Springen kannst du wegen des Nebels den Boden unter dir nicht sehen – wenn die Sicht wieder frei ist, stellst du fest, daß der Kurs nach rechts abknickt. Vermeide Sprünge und drehe dich stattdessen in halber Höhe, um für die Landung bereit zu sein. Die meisten Gegner werden erst einmal mit dem Zaun kollidieren und dir so eine Chance zum Überholen geben.

Super Tip

Genau in dem Moment, in dem der Kommentator am Start „Go“ ruft, kannst du dir mit Drücken der A-Taste besonders viel Schub verschaffen. Auf diese Weise ist es ein Leichtes für dich, das Feld anzuführen und die ersten Münzen in Ruhe einzusammeln. Wenn du am Start nicht gleich als erster wegkommst, hindert dich nichts daran, es so oft nochmal zu probieren, bis es klappt.

5 Hier kommst du an eine der offensten Stellen des ganzen Kurses, was wegen des Nebels ziemlich beunruhigend wirken kann. Folge einfach der linken Seite des Tracks, um die schnellste Route zu finden, und sammle unterwegs die Münzen ein. Diese Stelle eignet sich auch hervorragend für den Waffeneinsatz.

6 Hier kommst du zu einer schmalen Kante, die deinen Gegnern viel Zeit kosten kann, wenn du sie hinunterschubst.

7 Jetzt, wo du dem Ende des Levels nahekommst, steigt die Wahrscheinlichkeit, daß du hinter einem Clown auf einen Felsbrocken stößt. Hüte dich davor und laß die Power-Ups liegen oder springe beim Einsammeln der Icons, um trotzdem eine Chance zu haben. Eine weitere Möglichkeit zum Einsammeln der Icons besteht darin, sich beim Vorbeifahren in sie hineinzulehnen.

Kurs 9: Zipang

Dies ist der letzte Level im Spiel, und du erwartest sicher, daß er besonders schwierig ist. Der Kurs ist jedoch nicht einmal 400 m lang, und dadurch wird das Rennen ziemlich turbulent, da es kaum Möglichkeiten zum Überholen gibt. Unterwegs gibt es auch nicht viele Münzen einzusammeln – dir steht also nur ein begrenzter Munitionsvorrat zum Mitnehmen zur Verfügung. Die Sprünge sind kurz und mit Felsbrocken gespickt, die andere Fahrer zurückgelassen haben. Mache dich vor dem Einsammeln der Münzen darauf gefaßt.

Sinobi ist ein neuer Charakter im Spiel, und noch dazu ein recht schneller. Du mußt unablässig auf ihn schießen, um ihn auszubremsen und die Führung zu übernehmen. Er wird alles tun, um dich am Siegen zu hindern. Da er einen Hut trägt, hat die große Münze, mit der man normalerweise jeden anderen Spieler niederstreckt, bei ihm leider nicht die gleiche Wirkung und fügt ihm nur gelegentlich etwas Schaden zu. Setze also nach Möglichkeit andere Angriffsmethoden ein.

3 Da der Kurs so kurz ist, gibt es nicht viele Kurven, und du kannst die Vorteile eines schnellen Boards voll ausnutzen. Wenn du die Ideallinie fährst, kannst du die wenigen Kurven sogar mit dem Hurricane-Board bewältigen.

Weil die Sprünge so niedrig sind, kann man sie zum Geldscheffeln nutzen, außer Du hast keines und brauchst schnell welches, um das nächste Power-Up einsammeln.

5 Dieser Level verlangt viel mehr taktisches Geschick als der Rest, denn es liegen mehr Felsbrocken herum, und mehr Geister versuchen, dich auszubremsen, wenn du einen zu großen Vorsprung hast. Hüte dich, denn die Felsen sind schwer zu erkennen, besonders wenn sie sich hinter Sprüngen oder Clowns befinden. Wenn du sie allerdings das erste Mal passiert hast, weißt du in der nächsten Runde, wo sie liegen, und kannst dich entsprechend darauf einstellen. Sie eignen sich hervorragend dazu, deine Gegner stürzen zu lassen, besonders direkt vor dem Eingang zum Lift.

6 Der Ninja-Charakter ist der schnellste und geschickteste für diesen Kurs, aber wenn du dich ganz auf ihn konzentrierst, wird Slash schnell die Oberhand gewinnen. Am besten schaltest du einfach jeden Fahrer aus, der es schafft, sich vor dich zu setzen, und dann versuchst du, den Abstand zwischen dir und dem nächsten Kerl so weit wie möglich auszubauen. Am Ende kommt es an der Ziellinie fast immer zu einem Gerangel, aber solange du irgendeine Waffe dabei hast, bist du im Vorteil. Gewinne das Rennen, dann hast du in allen anderen Rennen die Möglichkeit, mit dem Ninja anzutreten.

Super Tip

Wenn du genug Geld hast, kannst du in den Laden gehen und dir optimierte Boards aller Kategorien kaufen. Verliere keine Zeit und nutze diese Upgrade-Möglichkeit immer, wenn du gerade genug Geld übrig hast. Besonders in den späteren Levels erweist sich dies als wichtig, da dort auch die Boards der Gegner über immer bessere Fähigkeiten verfügen.

Tips und alle versteckten Charaktere

WCW VS. NWO

Bislang haben es nur wenige Wrestling-Spiele geschafft, das wahre Feeling der Superstar-Auseinandersetzungen einzufangen. Mit WCW vs. NWO von THQ und Konami wird aber nun ein Standard gesetzt, an dem sich viele die Zähne ausbeißen und niedergeschmettert zu Boden fallen werden.

LEGENDE

Einige häufig vorkommende Begriffe:

Fußboden ist der Abschnitt der Arena außerhalb des Ringes.

Außenring ist der Teil außerhalb der Seile, aber nicht auf dem Fußboden.

Innenring ist der Abschnitt innerhalb der Seile.

Seile sind die vier Eckpfosten des Ringes.

ALLGEMEINE MOVES

Im Stehen

Zum Ergreifen A drücken.

Mit A oder B kann man einen Kick oder Punch machen.

Um auf die Seile zu klettern, drückt man C unten und steuert in die Richtung der nächsten Ecke.

Um sich gegen ein Ergreifen zu verteidigen, drückt man die L-Taste.

Um einen Angriff zu blocken, drückt man R.

Um den Gegner zu wechseln (wenn mehrere in der Arena sind), drückt man C rechts.

Um den Gegner zu reizen und so die „Spirit"-Anzeige zu erhöhen, läßt man den Joystick kurz schnipsen.

Um dich an deinen Partner zu hängen, drückst du C oben, wenn du in seiner Nähe bist.

Beim Ergreifen

1. Nach dem Ergreifen eines Gegners gibt es verschiedene Möglichkeiten. Das hängt ganz von den folgenden Punkten ab:

• Wie lange man beim Ergreifen den A-Knopf gedrückt hält. Ein leichter Griff folgt auf ein kurzes Drücken des A-Knopfes und ein langer und starker Griff erfolgt, wenn man den A-Knopf mindestens 2 Sekunden gedrückt hält.

• Ob du den A- oder B-Knopf beim Ergreifen drückst.

• Außerdem hängt es davon ab, in welche Richtung du das Steuerkreuz beim Ergreifen drückst.

2. Um deinen Gegner in die Seile zu ziehen, drückst du C unten und die Richtung, in die du ihn ziehen willst. Dies kombiniert man effektiv mit einem Drop-Kick oder Punch.

3. Einen Griff kann man durch das Drücken der R-Taste wieder leicht lösen.

Beim Rennen

1. Um im Rennen anzugreifen, drückt man B. Dadurch erzielt man zwei verschiedene Ergebnisse – das hängt ganz davon ab, ob man die Richtung drückt, in die man rennt.

2. Um auf einen am Boden liegenden Gegner zuzurennen, hält man den A-Knopf gedrückt, wenn man zu den Seilen rennt. Dadurch wird bei einigen Charakteren auch ein „Sliding-Kick" vollzogen.

3. Um einen effektiven Angriff gegen einen Kämpfer, der am Boden liegt, sich aber hinter den Seilen versteckt, zu starten, drückt man A, wenn man auf die Seile zurennt.

4. Eine Rolle macht man mit der L-Taste.

Wenn der Gegner rennt

1. Wenn der Gegner auf dich zurennt, dann drückst du den A-Knopf, damit du einen Move wie z. B. den „Back Body Drop“ vollziehen kannst.

Die Art des Moves, den du dann machst, hängt ganz davon ab, wie lange du den Knopf drückst und ob du das Steuerkreuz betätigst.

2. Um über deinen Gegner zu springen oder dich fallen zu lassen, um ihm auszuweichen, drückst du A.

Wenn der Gegner am Boden liegt

1. Um den Gegner wieder aufzuheben und weiter angreifen zu können, drückst du R.

2. Um den Gegner umzudrehen und einen Griff ansetzen zu können, drückst du C oben.

3. Um den Gegner am Bein oder Arm zu ergreifen, um so den Griff fortzusetzen und ihn nicht an die Seile zu lassen, drückst du die L-Taste.

4. Um den Gegner zu „pinnen“, drückst du C unten.

5. Um den Gegner anzugreifen, wenn er auf der Matte oder am Fußboden ist, drückst du A für einen Halte-Move oder B für eine einfache Attacke.

Wenn man sich im Außenring befindet

1. Ergreife den Gegner mit A. Von hier aus kannst du nun folgendes machen:

- Schmeiße den Gegner aus dem Ring, indem du den B-Knopf drückst.
- Versuche einen „Sunset Flip“ mit dem A-Knopf.
- Ramme den Kopf des Gegners gegen die Seile, indem du C unten drückst.

2. Um einen Gegner in deiner Nähe anzugreifen, drückst du die B-Taste.

3.Um einen Punch oder Griff anzusetzen, drückst du A und die Richtung, in der sich der Ring befindet.

4. Um einen „Elbow Drop“ anzusetzen oder auf einen Gegner zu springen, drückst du A und die Richtung zum Boden hin.

5. Um wieder in den Ring zurückzuklettern, drückst du C oben und die Richtung, in der sich der Ring befindet.

6. Um zum Fußboden hin zu klettern, drückst du C oben und in Richtung Fußboden.

7. Um auf das oberste Seil zu klettern, gehst du in dessen Nähe und drückst C unten und die Richtung des Seiles. Von hier aus kannst du dann auf deinen Gegner springen. Befindet sich dieser jedoch zu weit entfernt, dann wird daraus eine leichte Angriffsmöglichkeit für ihn.

GAMERS POINT

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

..... Section NINTENDO 64

E3 - Video 4,85

Level 1... ... Level 2 -.... Section 64

.. Hardware .-*/- Zubehör

Konsole	299,00
Gamebuster	109,85
Memory Card 1MEG DATEL PLUS	49,85
Memory Card 4Meg	69,85
Memory Card 5Meg	79,85
Memory Card Original	34,85
Memory Card WL	29,85
Rumble Pack Original	34,85
Rumble Pack Shaker inkl. Mem	44,85
Rumble Pak P383 Tremor	24,85
UNSIVERSAL N64 Converter	39,85
Joypad Farbig Original	54,85
Joypad P307 FARBIG	44,85
Joypad SV300 Super Pad 64 plus	54,85
Joypad SV303 Super Pad 64	49,85
Joypad SV304 Máko Pad 64	59,85
Joypad SV362 3D Shark Pad Pro	69,85
Joypad Verlängerung EE	19,85
Joystick SV366 F. Force Pro 64	139,85
Kabel RF-Modulator	44,85
RF-Unit WL	34,85
RGB-Scart BLAZE	39,85
MadCatz St. Wheel incl. Rumble	139,85
Lenkrad V3 SV380	139,85

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 -20518-33/44

..Software I - ... . Software II -.

Blast Corps	109,85	NBA Hang Time	129,85
Bomberman 64	89,85	NFL Quaterback Club 98	124,85
Chameleon Twist	129,85	Pilotwings 64	109,85
Clayfighter 63 1/3	139,85	San Francisco Rush	139,85
Cruisn USA	89,85	Star Wars-Shadows of the Emp.	129,85
Dark Rift	134,85	Super Mario 64	89,85
Diddy Kong Racing	89,85	Super Mario Kart 64	89,85
Extreme G.	139,85	Superman: The Animated Series	*
F1 Pole Position	139,85	Tetrisphere	89,85
FIFA 98 - WM-Qualifikation	129,85	Top Gear Rally	139,85
GASP	139,85	Turok - Dinosaur Hunter	149,85
Golden Eye 007	149,85	Ultra Soccer 64	*
Hexen 64	129,85	Virtua No Ken (Art of Fighting T.)	179,85
International Super Star Soccer	139,85	Wave Racer 64	89,85
Lamborghini 64	139,85	Wayne Gretzky's Hockey '98	179,85
Lylat Wars & Rumble Pack	129,85	Wayne Gretzky's Hockey	129,85
Mace:The Dark Age	139,85	WCW vs. NWO: World Tour	179,85
Madden 64	129,85	Wetrix	*
Multi Racing Championship	119,85	Wild Choppers	169,85
Nagano Olympic Winter Games	139,85	Yoshis Story 64	189,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei - Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11

Wenn der Gegner im Außenring ist

1. Zuerst ergreifst du ihn und versuchst ihn dann mit B wieder in den Ring zu werfen.

2. Ergreife deinen Gegner und ramme dann seinen Kopf gegen die Seile, indem du C unten drückst.

Wenn du dich auf dem Boden befindest

Um wieder zum Außenring hochzukommen, drückst du nur C oben und die Richtung.

Um dem Gegner, der am Außenring steht, von den Beinen zu holen, drückst du A und die Richtung zum Gegner hin.

Du kannst dir beim Publikum eine Waffe besorgen, indem du C oben drückst, wenn du vor den Leuten stehst. Dabei kannst du einen der folgenden Gegenstände bekommen:

Baseball-Schläger

Zerbrochener Tisch

Zusammengeklappter Stuhl

Schläger mit Nägeln

Nichts

Drücke B, um die Waffe zu benutzen, und A, um sie fallenzulassen.

Wenn der Gegner sich in der Ecke befindet

Drücke A, um den Gegner zu ergreifen, dann B, um ihn zu Boden zu werfen.

Wenn man auf den Seilen steht

Halte C unten gedrückt, um oben stehenzubleiben, und drücke den Stick ganz kurz, um den Gegner zu provozieren. Wenn du dann zum Sprung bereit bist, dann läßt du einfach C unten los.

Special Moves

Jeder Wrestler kann zwei „Special Moves" machen. Dazu muß man einen starken Griff ansetzen, und „Special" muß in der „Spirit"-Anzeige aufblinken. Liegen diese Voraussetzungen vor und du hältst noch deinen starken Griff, dann berührst du den Stick wieder ganz kurz. Je nachdem, ob du den Griff von hinten oder von vorne ansetzt, wird der entsprechende Move vollzogen.

Die „Spirit"-Anzeige kann durch das kurze Drücken des Sticks (Provozieren des Gegners) oder durch das Blocken der Angriffe erhöht werden. Wenn auch langsamer, so kann die Anzeige auch durch Angriffe erhöht werden.

Wenn dann „Special" aufleuchtet, so kannst du einen Move des Gegners ausführen. Dazu mußt du einen ca. 2 Sekunden langen Griff ansetzen und dann A und B gleichzeitig drücken.

ALLGEMEINE TIPS

Head Bang

Wenn jemand außerhalb des Ringes, aber nicht auf dem Fußboden steht, dann drückst du A, um ihn zu ergreifen, und dann C unten, um seinen Kopf auf die Seile zu schlagen.

Zoom Kamera

Beim Auswählen des Kämpfers drückst du den Joystick nach vorne oder hinten, um so eine Nahaufnahme des Wrestlers zu erhalten.

Masken und Gesichtsbemalung entfernen

Dazu brauchst du einen Kämpfer, der den „Eye Gauge"-Move hat – z. B. Ric Flair. Nun benutzt du diesen „Eye Gauge"-Move sechsmal oder öfter, und du kannst die Maske bzw. die Bemalung entfernen und das Gesicht darunter sehen.

VERSTECKTE CHARAKTERE

Es gibt sechs versteckte Charaktere, die man sich erspielen kann. Die ersten vier bekommt man dann, wenn man alle „Challenges“ in den ersten vier „Wrestling Federations“ bei der Liga Challenge-Option gewonnen hat. Es gibt jeweils einen Charakter pro Sieg in einer „Federation“. Dies sieht wie folgt aus:

World Championship Wrestling:	*Diamond Dallas Page*
New World Order:	*Randy Savage*
Dead or Alive:	*Wrath*
Independent Union:	*Glacier*

Nachdem du all diese Vereinigungen gewonnen und die vier Charaktere freigelegt hast, wird die „Whole World Wrestling Federation“ aktiviert. Dies ist dann die fünfte Vereinigung.

In dieser „Federation“ gibt es zwei Divisionen. „Super Heavy“ und „Super Cruiser“ – in beiden Divisionen gibt es 15 Gegner, die du besiegen mußt, bevor du dich mit dem Endgegner anlegen kannst. Besiegst du auch diese, so kannst du sie danach auch spielen.

Super Heavy:	*Joe Bruiser*
Super Cruiser:	*Black Widow*

Wie man sich sicher denken kann, werden die Gegner dabei immer stärker. Dies natürlich auch vor allem in der langen „Whole World Wrestling Federation“. Doch wir haben glücklicherweise eine Technik herausgefunden, wie ihr euch leichter vorwärtskämpfen könnt.

Gleich zu Beginn rennst du auf den Gegner zu und drückst B, um ihn so möglichst schnell zu Boden werfen zu können. Wenn es nicht gleich klappt, trotzdem weiter versuchen. Wenn er dann liegt, dann nimmst du ihn hoch (R-Knopf), und du machst nun einen „Drop Kick“ mit dem Steuerkreuz nach vorne und B. Danach nimmst du ihn wieder auf und machst einen weiteren „Drop Kick“. Dies kann man meistens drei- bis viermal wiederholen, bevor dieser Angriff geblockt wird.

Solltest du selbst in einen Griff geraten, dann drücke schnell C unten und die Richtung der Seile, um den Gegner dort hineinzuschleudern. Dann machst du wieder einen „Drop Kick“, wenn der Gegner zu dir zurückschnellt. Eine andere Technik: Vom Gegner wegrennen und dann in die nächsten Seile, um so zurückzuschnellen und einen „Drop Kick“ oder einen „Clothesline“ (B-Knopf) machen zu können.

Besonders in den späteren Levels mußt du mehr mit Taktik vorgehen. Deine Punch- und Kick-Angriffe sollten kurz und schnell sein, und du darfst den gleichen Angriff nicht zu schnell hintereinander wiederholen. Bereite dich aber auf deine Verteidigung frühzeitig vor und bewege dich immer durch den Ring. Dadurch kannst du dir Zeit nehmen, deinen Stick zu schnippen und so deine „Spirit“-Anzeige aufzubauen.

CYBER SPACE
64 BIT POWER

SV 304 MAKO PAD
Klarer Durchblick beim Start
• Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
• Dauerfeuer und Zeitlupe
• Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempf. DM 59,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoge Lenkreaktion • Komplett programmierbar
• Einfache Handhabung • LED Status Indikator
• Triggersteuerung der Y-Achse
• Sichtkontrolle • Ergonomisches Design
• Slot für die Memory Card
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

SV 364 ARCADE SHARK
Den Spielekomfort aus der Halle in das Wohnzimmer holen
• Für Nintendo 64
• Digitales Steuerkreuz
• Analog-Joystick mit Metallschaft
• Neun Funktionstasten • Dauerfeuer
• Zeitlupe • Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
• Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
• Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
• 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
• Bis zu 480 Spielstände speicherbar
unverbindl. Preisempf. DM 89,95
P 375 A MEMORY CARD PLUS (o.Abb.)
• 1 MB Speicherkapazität (physikalisch)
unverbindl. Preisempf. DM 39,95
P 302 MINI MEMORY CARD (o.Abb.)
• 256 kBit Speicherkapazität (physikalisch)
unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 362 3D SHARK PAD PRO
Transparenz in jeder Bewegung
• Für Nintendo 64
• Mini-Analog-Joystick
• Digitales Steuerkreuz
• Dauerfeuer und Zeitlupe
• Acht Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card
• Z (Trigger) Taste
unverbindl. Preisempf. DM 69,95

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge, programmierbare Lenkreaktion
• Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
• Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
• Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
unverbindl. Preisempf. DM 149,00

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt

INTERACT
GAME PRODUCTS

GLACIER

Punch- und Kick-Moves

Slap	B antippen, nahe am Gegner
Kick	B antippen, weiter entfernt
Punch	Drücke oben + tippe B an, nahe am Gegner
Kick zum Magen	Drücke oben + tippe B an, weiter entfernt
Dropkick	B halten
Superkick	Drücke oben + halte B
Superkick rennend	Renne und drücke dann B
Clothesline rennend	Renne und drücke links oder rechts und B

Leichte Griffe von vorne

Knife-edge Drop	Drücke A
Fireman's Lift Takedown	Drücke oben + A
Tackle to Floor	Drücke unten + A
Arm Lock Elbow Smash	Drücke B
Suplex	Drücke oben + B
Piledriver	Drücke unten + B

Starke Griffe von vorne

Russian Legsweep	Drücke A
Guillotine Whip	Drücke oben + A
Backslide	Drücke unten + A
Overhead Suplex	Drücke B
Hip Throw	Drücke oben + B
Suplex Into Grab	Drücke unten + B

Leichte Griffe von hinten

Belly-to-back Suplex	Drücke A
Kneebreaker	Drücke B

Starke Griffe von hinten

Abdominal Stretch	Drücke A
Reverse Suplex	Drücke B

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach oben liegt

Sleeper Hold	Drücke A, nahe am Kopf
Boston Crab	Drücke A, nahe an den Beinen
Elbow Drop	Drücke B

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach unten liegt

Back Breaker	Drücke A, nahe am Kopf
Leg Breaker	Drücke A, nahe an den Beinen
Standing Knee Drop	Drücke B

Spezial-Attacken

Judo Kick	Von vorne
Grab and Flip	Von hinten

Wenn der Gegner in der Ecke steht

Multiple Punch	A zum Ergreifen drücken und dann nochmals A
Double Superplex	A für einen starken Griff halten und dann A drücken
Belly-to-belly Suplex	A für einen starken Griff halten und dann oben + A
Top-rope Throw	A für einen starken Griff halten und dann unten + A
Clothesline	Rennen und B drücken

In die Seile schleudern

Hiptoss	A antippen
Drop Toehold	Oben drücken und A antippen
Back Bodydrop	A halten
Dropping Arm Lock	Oben drücken und A halten

WRATH

Punch- und Kick-Moves

Slap	B antippen, nahe am Gegner
Kick	B antippen, weiter entfernt
Knife-edge Drop	Oben drücken + B, nahe am Gegner
Boot to head	Oben drücken + B, weiter entfernt
Drop Kick	B halten
Clothesline	Oben drücken + B halten
Flying Shoulderblock	Rennen und dann B drücken
Running Clothesline	Rennen und dann links oder rechts und B drücken

Leichte Griffe von vorne

Forearm to Back	A drücken
Headbutt	Oben + A drücken
Bodyslam	Unten + A drücken
Reverse Neckbreaker	B drücken
High Bodyslam	Oben + B drücken
Piledriver	Unten + B drücken

Starke Griffe von vorne

Belly-to-back Suplex	A drücken
Delayed Brainbuster	Oben + A drücken
Shoulderbreaker	Unten + A drücken
Horizontal Bodyslam	B drücken
Backbreaker	Oben + B drücken
Powerbomb	Unten + B drücken

Leichte Griffe von hinten

Forearm to Kidneys	A drücken
Atomic Drop	B drücken

Starke Griffe von hinten

Clothesline to Back	A drücken
Stretch Bomb	B drücken

Spezial-Attacken

Bodyslam	Von vorne
Twist and Pin	Von hinten

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach oben liegt

Sleeper Hold	A drücken, nahe am Kopf
Boston Crab	A drücken, nahe an den Beinen
Jumping Fistdrop	B drücken

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach unten liegt

Back Breaker	A nahe am Kopf drücken
Single-leg Boston Crab	A nahe an den Beinen drücken
Elbow Drop	B drücken

Wenn der Gegner in der Ecke steht

Knife-edge Chop	A zum Ergreifen antippen und dann A drücken
Superplex	A für einen starken Griff halten und dann A drücken
Multiple Punch	A für einen starken Griff halten und dann oben + A drücken
Clothesline	Rennen + B

In die Seile schleudern

Hiptoss	A antippen
Spinebuster	Oben drücken und A antippen
Twisting Powerslam	A halten
Press Slam	Oben drücken und A halten

RANDY SAVAGE

Punch- und Kick-Moves

Slap	B antippen, nahe am Gegner
Kick	B antippen, weiter entfernt
Knife-edge-chop	Oben drücken und B antippen, nahe am Gegner
Kick zum Magen	Oben drücken und B antippen, weiter entfernt
Spinning Punch	B halten
Dropkick	Oben drücken und B halten
Shoulderblock	Rennen + B
Clothesline	Rennen und links oder rechts und B drücken

Leichte Griffe von vorne

Punch	A drücken
Chop	Oben + A drücken
Shoulder Throw	Unten + A drücken
Arm Breaker	B drücken
Suplex	Oben + B drücken
Piledriver	Unten + B drücken

Starke Griffe von vorne

Double Under Arm Suplex	A drücken
Triple Knife-edge Chops	Oben + A drücken
Hard Piledriver	Unten + A drücken
DDT	B drücken
Delayed vertical Suplex	Oben + B drücken
Rolling Pin	Unten + B drücken

Leichte Griffe von hinten

Belly-to-back Suplex	A drücken
Kneebreaker	B drücken

Starke Griffe von vorne

Atomic Drop	A drücken
Abdominal Stretch	B drücken

In die Seile schleudern

Body Flip	A antippen
Hiptoss	Oben drücken und A antippen
Knee Drop	A halten
Spinning Slam	Oben drücken und B halten

Spezial-Attacken

Power Pin	Von vorne
Leg Roll	Von hinten

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach oben liegt

Eye Gauge	A drücken, nahe am Kopf
Single-leg Boston Crab	A drücken, nahe an den Beinen
Elbow Drop	B drücken

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach unten liegt

Backbreaker	A drücken, nahe am Kopf
Kneebreaker	A drücken, nahe an den Beinen
Elbow Drop	B drücken

Wenn der Gegner in der Ecke steht

Knife-edge chop	A zum Ergreifen antippen und A drücken
Superplex	A für einen starken Griff halten und dann A drücken
Overhead Superplex	A für einen starken Griff halten und dann oben + A
Fireman's lift Drop	A für einen starken Griff halten und dann unten + A
Kneelift	Rennen und B drücken

Neu!
Rock 'n' Rumble
CE

LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt.
Komfortable Bedienung durch eingebaute Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

LX4 Tremor
Das einzige N64-Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt, und Dich trotzdem umhaut.
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Bestell-Coupon
Ich finde das neue Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.

Ich bestelle:

☐ Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt ..... je 149,95 DM
☐ Stück N64 LX4 Tremor ..... je 29,95 DM
☐ Stück N64 LX4 Tremor + 1MB ..... je 49,95 DM

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Datum/Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

VIDIS Wir heben das Zeug zum Spielen
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

DIAMOND DALLAS PAGE

Punch- und Kick-Moves

Knife-edge Chop	A antippen, nahe am Gegner
Kick	B antippen, nahe am Gegner
Punch	Oben drücken und B antippen, nahe am Gegner
Kick zum Magen	Oben drücken und B antippen, weiter entfernt
Clothesline	B halten
Dropkick	Oben drücken und B halten
Shoulderblock	Rennen und B drücken
Running Clothesline	Rennen und links oder rechts und B drücken

Leichte Griffe von vorne

Slap	A drücken
Headbutt	Oben + A drücken
Bodyslam	Unten + A drücken
Armbreaker	B drücken
Snap Suplex	Oben + B drücken
Triple Knee to Head	Unten + B drücken

Starke Griffe von vorne

Horizontal Back Slam	A drücken
Delayed Vertical Suplex	Oben + A drücken
Face Slam	Unten + A drücken
DDT	B drücken
Twisting Suplex	Oben + B drücken
Lifting Pin	Unten + B drücken

Leichte Griffe von hinten

Jumping Head Smash	A drücken
Belly-to-back Suplex	B drücken

Starke Griffe von hinten

Horizontal Back Slam	A drücken
Stretch Slam	B drücken

In die Seile schleudern

Back Bodydrop	A antippen
Hiptoss	oben drücken + A antippen
Twisting Powerslam	A halten
Knee Drop	Oben drücken + A halten

Spezial-Attacken

Turning Neck Breaker	Von vorne
Suplex Into Crab	Von hinten

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach oben liegt

Sleeperhold	A, nahe am Kopf
Handstand Knee Drop	A, nahe an den Beinen
Elbowdrop	B drücken

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach unten liegt

Nackbreaker	A nahe am Kopf drücken

Single-leg Boston Crab	A nahe an den Beinen drücken
Stomp	B drücken

Wenn der Gegner in der Ecke steht

Shoulders to Stomach	A für einen leichten Griff antippen und dann A antippen
Superplex	A für einen starken Griff halten und dann A drücken
Overhead Superplex	A für einen starken Griff halten und dann oben + A drücken
Underhook Superplex	A für einen starken Griff halten und dann unten + A drücken
Elbow	Rennen + B

JOE BRUISER

Punch- und Kick-Moves

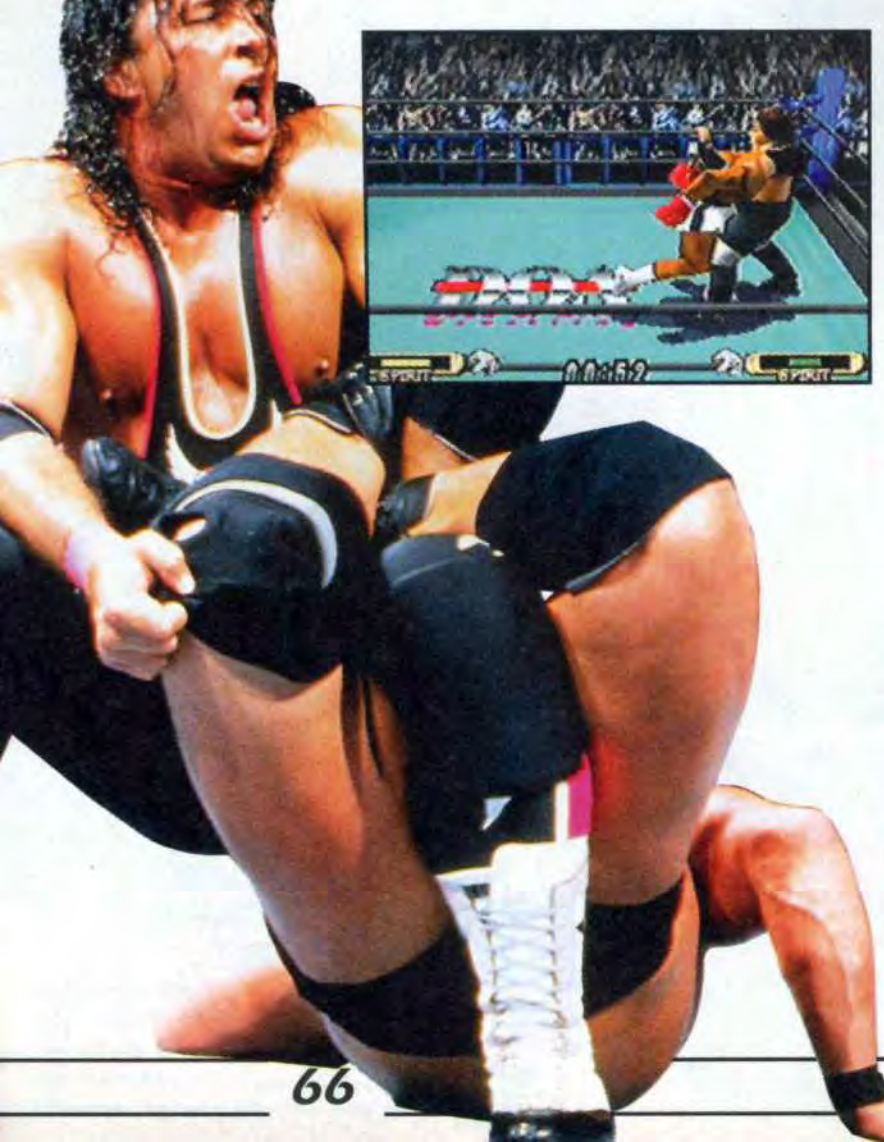
Right Cross	B antippen, nahe am Gegner
Right Cross	B antippen, weiter entfernt
Left Jab	Oben antippen + B nahe am Gegner
Left Jab	Oben antippen + B, weiter entfernt
Body Punch	B halten
Roundhouse Right	Oben drücken + B halten
Shoulderblock	Rennen + B
Kick zum Magen	Rennen + links oder rechts und B drücken
Right Hook	A antippen, nahe am Gegner
Right Hook	A antippen, weiter entfernt
Left Hook	Oben drücken + A antippen, nahe am Gegner
Left Hook	Oben drücken + A antippen, weiter entfernt
Headbutt	A halten
Uppercut	Oben drücken + A halten

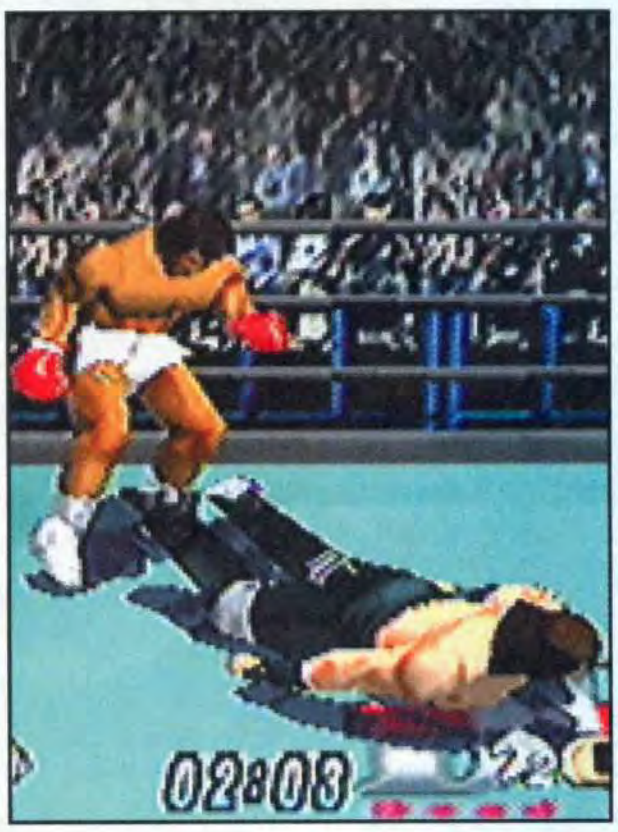
Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach oben liegt

Kneedrop	B drücken

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach unten liegt

Kick	B drücken





BLACK WIDOW

Punch- und Kick-Moves

Slap	B antippen, nahe am Gegner
Kick to Thigh	B antippen, weiter entfernt
Forearm Punch	Oben drücken + B, nahe am Gegner
Roundhouse Kick	Oben drücken + B, weiter entfernt
High Kick	B halten
Jumping Double Punch	Rennen und dann B drücken
Bum Bash	Rennen und dann links oder rechts und B drücken

Leichte Griffe von vorne

Uppercut	A drücken
Fireman's Takedown	Oben drücken + A
Bodyslam	Unten drücken + A
Armwring	B drücken
Snap Suplex	Oben und B drücken
Tombstone Piledriver	Unten + B drücken

Starke Griffe von vorne

Crotch Kick	A drücken
Thigh Pin	Oben + A drücken
Flip Slam & Leg Hold	Unten drücken + A
Flip Slam	B drücken
Body Splash	Oben + B drücken
Fold Pin	Unten + B drücken

Leichte Griffe von hinten

Bulldog	A drücken
Turning Suplex	B drücken

Starke Griffe von hinten

Rolling Pin	A drücken
Flip Suplex	B drücken

In die Seile schleudern

Body Drop	A antippen
Hip Throw	Oben drücken + A antippen
Spinning Body Breaker	A halten
Scissor Drop	Oben drücken + A halten

Spezial-Attacken

Giant Swing	Von vorne
Body Crab	Von hinten

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach oben liegt

Eye Gauge	A drücken, nahe am Kopf
Groin Head Drop	A drücken, nahe an den Beinen
Somersault Drop	B drücken

Wenn der Gegner mit dem Gesicht nach unten liegt

Head Clip	A drücken, nahe am Kopf
Boston Crab	A drücken, nahe an den Beinen
Somersault	B drücken

Wenn der Gegner in der Ecke steht

Shoulders to Stomach	A zum Ergreifen antippen und dann A drücken
Top-rope Leg Throw	A für einen starken Griff halten und dann A antippen
Superplex	Starker Griff und dann oben + A
Top-rope Throw	Starker Griff und dann unten + A drücken
Handspring elbow	Rennen + B

Gib' deinem Nintendo was es braucht...

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

YOSHI'S STORY, KD 89,90 DM
FORSAKEN (05/98), KD 129,90 DM
NHL BREAKAWAY 98, DA 129,90 DM
GOEMON (04/98), DA 139,90 DM
FIGHTERS DESTINY, KD 139,90 DM
NAGANO WINTER OLYMPICS 139,90 DM
SNOWBOARD KIDS, DA 89,90 DM
WCW vs. NWO, DA 139,90 DM
GOLDEN EYE, DA 139,90 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/5964-0
Telefax: 08142/54654

100% FUN

NINTENDO64 GAMES NINTENDO64

BLAST CORPS	KD	109,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
CHAMAELEON TWIST	KD	129,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	DA	139,90
CRUISN' USA	DA	89,90
DARK RIFT	DA	129,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
EXTREME G	KD	139,90
F1 POLE POSITION 64	KD	119,90
FIFA 98	KD	124,90
FRANKREICH 98 - FUSSBALL WM	KD	129,90
HEXEN 64	DA	129,90
INT. SUPER STAR SOCCER	KD	139,90
LAMBORGHINI	DA	129,90
LYLAT WARS INCL. RUMBLE PACK	KD	129,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
MRC - MULTI RACING CHAMP.	DA	119,00
OLYMPIC HOCKEY 98	DA	139,90
PILOTWINGS	KD	109,90
RECKIN' BALLS (05/98)	KD	129,90
MARIO KART 64	KD	89,90
MISCHIEF MAKERS	DA	89,90
NBA PRO 98*	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	119,00
STAR WARS	KD	139,90
SUPER MARIO 64	KD	95,90
TETRISPHERE	KD	89,90
TOP GEAR RALLY	DA	139,90
TUROK, DT. VERSION	KD	99,90
WAVE RACE 64	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90

Wial
Versand Service GmbH

WIAL SHOP / Mr Games
Adelungstr. 22
DARMSTADT
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 16⁰⁰

WIAL SHOP / Mr Games
Frankfurter Str. 147
NEU ISENBURG
Mo-Fr 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa 10³⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP Augsburg
Karolinenstr. / Ecke Karlstr.
Mo-Fr 9⁰⁰ - 13⁰⁰ und 13³⁰ - 18⁰⁰
Sa 9⁰⁰-12⁰⁰

NINTENDO64 ZUBEHÖR NINTENDO64

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

WIAL - BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellzeiten: Mo. - Do. von 9 bis 18 Uhr, Fr. von 9 bis 17 Uhr und Sa. von 9 bis 13 Uhr

Abkürzungen: KD = Komplett in Deutsch, DA = Dt. Anleitung, E = Englisches Spiel, deutsches Handbuch, * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar • Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten • Lieferung nur solange der Vorrat reicht • Versandkosten: Nachnahme zzgl. 9,90 DM, Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 8 DM • Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 20 DM • Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert • Kostenloser Katalog gegen frankierten DIN A5-Rückumschlag

Tips

FIGHTERS DESTINY

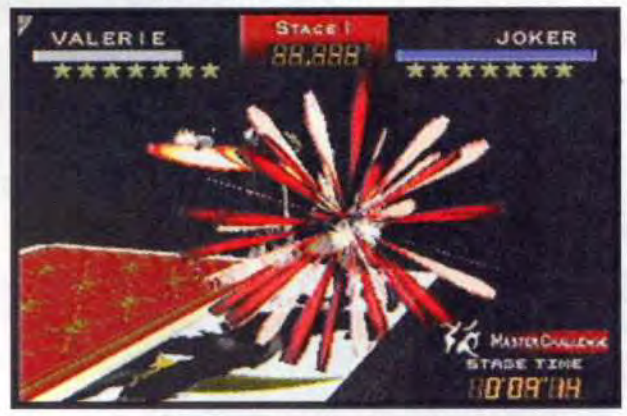
Anhänger spektakulärer 3D-Prügelspiele sind aufgrund der zahlreichen Beat 'em Up-Nieten sicherlich schon häufiger ins Zweifeln gekommen, ob das N64 mit diesem Genre überhaupt zurechtkommt. Fighters Destiny lieferte nun glücklicherweise endlich den Beweis für die Fähigkeiten der 64 Bit-Maschine. Wir liefern die passenden Tips dazu!

VS COM MODE

Bevor du dich in den 9 Runden langen Kampf gegen den Computer wagst, wäre es äußerst sinnvoll, wenn du alle Moves und Move-Kombination geübt hast, die dein Charakter zur Verfügung hat. Am besten macht man dies im Trainings-Modus. Dort kann man alle vier unterschiedlichen Aspekte eines normalen Kampfes trainieren. Wenn du „normal" anwählst, so kannst du alle Standard-Moves üben. „Aerial"-Training läßt dich trainieren, wenn der Gegner in der Luft ist. Dann kann man ihn nämlich mit einer großen Kombination von Schlägen eindecken. „Special"-Training ist für das Einüben der „Killer Special Moves" gedacht. Auch diese Übungen sind sehr wichtig, da du mit einem Special Move-Niederschlag vier Punkte kassieren kannst. In der letzten Trainings-Sektion kann man das Ausweichen, Flüchten und Befreien aus gefährlichen Wurfsituationen lernen. Gerade beim Werfen sollte man sich gut befreien können, da dies meist in einem Niederschlag endet und dem Gegner zwei Punkte bringt.

Kannst du keine Special Moves einsetzen, dann solltest du einen „Knock Down" versuchen (Niederschlag). Hier puncht und kickt man den Gegner so lange, bis seine Energie bei Null angelangt ist. Dann leuchtet er lila, und man kann ihn umhauen.

Aber denke daran: Wenn du es nicht schaffst, den Gegner schnell umzuhauen, dann wird er nicht mehr leuchten und seine Energie bald wieder aufgeladen haben. Mit Würfen kann man schnell zwei Punkte bekommen und so eine Runde beenden. Doch Würfe können vom Gegner auch gegen dich verwendet werden, und ehe man sich versieht, liegt man selbst am Boden und sieht zwei Punkte davonziehen. Nur als letzten Ausweg solltest du versuchen, deinen Gegner aus dem Ring zu schmeißen. Dafür bekommt man leider nur einen Punkt – was also nicht gerade sehr effizient ist.



Wenn du dann wirklich alle Moves erlernt hast, dann ist es an der Zeit, sich in den „Vs Com"-Modus zu begeben. Hier hat man am meisten Erfolg, wenn man seine Moves geschickt kombiniert – mit anderen Worten: die höchstmögliche Punktzahl für einen Move erhält. Besteht die Möglichkeit dazu, dann solltest du sofort die Special Moves einsetzen. Diese kannst du nur dann einsetzen, wenn der Gegner lila aufleuchtet.

RECORD ATTACK

Bei einer „Record Attack“ gibt es drei verschiedene Stages: Survival, Fastest, Rodeo. Im Survival-Modus mußt du so viele Runden wie nur möglich durchhalten, ohne dabei zu verlieren (bis zu 100). Die Techniken, die du anwenden solltest, sind eigentlich die gleichen wie im „Vs Com“-Modus. Den „Fastest“-Modus schaffst du am besten, indem du deine Taktik an den jeweiligen Gegner anpaßt. Robert und Boro kannst du z. B. mit schnellen Würfen in kürzester Zeit besiegen. „The Joker“ erholt sich sofort von deinen Würfen. Deshalb solltest du hier einfache, aber wirkungsvolle Schlagkombinationen einsetzen. Leuchtet er dann lila auf, dann solltest du einen Special Move einsetzen, um ihn zu erledigen.

Zu guter Letzt mußt du dann gegen den „Master“ antreten. Auch hier kannst du wieder schnelle, aber einfache Punchkombinationen einsetzen, um ihn zu besiegen. Beim „Rodeo“-Modus mußt du einfach nur solange wie möglich im Ring bleiben. „Ushi the Cow“ besiegt man dabei am einfachsten, indem man die Angriffe solange blockt, bis er in die andere Richtung schaut. Dann trifft man ihn am besten mit einer schnellen Schlagkombination. Die besten Charaktere dafür sind Vallerie, die mit ihrem Flip-Kick – gefolgt von mehreren Punches – angreift, oder Ninja.

MASTER MODE

In diesem Modus mußt du achtmal gegen den Master antreten, um so an zusätzliche Fähigkeiten zu kommen. Sobald das Rad sich bewegt, solltest du versuchen, es beim Master zu stoppen. Landest du beim Joker, dann mußt du ihn besiegen, um weiterzukommen, erhältst aber nichts dafür. Gewinnt der Joker, dann verlierst du aber alle bisher erworbenen Fähigkeiten. Zum Siegen mußt du aber nur unseren bisherigen Tips Folge leisten. Du kannst allerdings auch versuchen, den Master aus dem Ring zu schmeißen. Dies dauert zwar lange, aber dafür befindest du dich ja auch nicht im „Fastest Modus“, bei dem es auf die Zeit ankommt.

EXTRA CHARACTERE

Als Boro spielen
Dazu mußt du das Spiel nur im „Vs Com“-Modus durchspielen.

Als Robert spielen
Um als Robert spielen zu können, mußt du im Fastest-Modus jeden in weniger als 60 Sekunden besiegen.

Als Master spielen
Wenn du auch im Master-Modus alle besiegst, dann kannst du danach auch als Master kämpfen.

Als The Joker spielen
Dazu muß man dann schon immerhin alle 100 Charaktere im Survival-Modus besiegen.

Andere Outfits
Halte die R-Taste gedrückt, wenn du deinen Kämpfer auswählst – er hat dann einen anderen Anzug an.

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potentielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt DM 5,- in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

NINTENDO 64

Tausche Star Wars od. Wave Race 64 gegen Super Mario 64. Tel. 02131/80947 bitte nach Erik fragen

Verk. N 64 inklusive Mario + Mario Kart + Lylat Wars + Extreme G + Controller + Controller Pak + Rumble Pak für 600,- DM. Tel. 0921/32054 fragt nach Sabrim

Verkaufe Hexen 64 für 70,- DM oder tausche gegen WG3D Hockey. Ruft an bei Philip, Tel. 030/3369328 15 Uhr bis 19 Uhr, außer Mittwoch

Tausche Turok + Star Wars Sote gegen Blast Corps, Lylat Wars, Pilot Wings o. a. Tel. 06441/75548

Tauche PW 64 gegen Zelda 1 für das NES oder gegen Blast Corps oder Bomber Man 64. Tel. 06022/24124 fragt nach Timo. PS: Verpackung und Anleitung sind dabei.

Verk. NFL Quarterback 98 für 90 SFr. o. tausche es gegen Golden Eye. Käufer oder Tauscher sollte sich in der Schweiz befinden. Tel. 034/4971042 Theo

Tausche Lylat Wars + Rumble Pak gegen GoldenEye, alles dt. Tel. 040/6028716 fragt nach Dirk

Suche Yoshi's Island. Verkaufe Alien 3 f. 30,- DM, Gods f. 10,- DM, Star Wars f. 30,- DM u. Super Soccer f. 10,- DM. Tel. 02131/80947 bitte nach Franziska fragen

Verkaufe 5 Spiele, SNES mit Super Game Boy für 350,- DM VHB (mit 2 Pads). Tel. 02742/3558 fragt nach Verena

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Controllern und acht Spielen. Bin zu erreichen von 15-20 Uhr. 300,- DM. Tel. 04961/6552 fragt nach Sascha

Verkaufe Super Nintendo mit 6 Spielen + Super GB mit 10 GB-Spielen. Preis VB (auch einzeln erhältlich). Tel. 06 648/3555 ab 19 Uhr

Ich tausche Wayne Gretzky's Hockey und Blast Corps gegen GoldenEye 007 und Turok (amerikanische Version). Tel. 02333/89551

Tausche Wave Race 64 und Mario 64 zusammen gegen GoldenEye 007 oder verkaufe Wave Race 64 für 65,- DM. Ruf an. Tel. 0421/5360344 oder Fax 0421/5360345

Verkaufe ISS 64 für 70,- DM. Suche Tetris für den Game Boy. Ruft an! Tel. 0231/123582 ab 19 Uhr, fragt nach Moritz

Suche N64-Spiele: FIFA 98, Nagano 98, WCW vs. NWO, Hot M.C., Yoshi's Story, Goemon, Forsaken (Verp. + Anl., zahle gut, gilt länger). Tel. 03907/730920 Marcel

Verk: Kampfspiel, Diddy Kong Racing und Turok. Suche für SNES Zelda 3. Tel. 062/8271609

SNES + 5 Spiele + Super Game Boy + 2 Spiele. Alles + 4 Adapter = 400,- DM. Spiele: Lufia, Evermore, Soccer u. a. Genaueres am Telefon. Tel. 04662/5075 Jan Sachau

Verk.: Wave Race, Blast Corps, Mischief Makers, NBA Hang Time für N64! Preis je Spiel DM 70,-. Tel. 05272/9314

Verkaufe für N64: Mario Kart 60,- DM, ISS 64 100,- DM und Starfox (us) inkl. Rumble Pak 100,- DM., Tel. 034925/70097 ab 18.00 Uhr, Thomas Mierswa

Verkaufe NFL QBC 98 u. Extreme G für je 100,- DM, tausche auch gegen Lylat Wars. Tel. 02327/23513 zw. 17 u. 18 Uhr

Verkaufe! Kampfspiel PAL-Version! Tel. 08741/7735 nicht am Wochenende

Tausche Lylat Wars mit Rumble Pak gegen Extreme G. Ruft an unter Tel. 07735/3632 bei Marco

Verk./tausche Top Gear Rally, Turok, Diddy Kong Racing und Extreme G, Suche FIFA 98, GoldenEye. Verkaufe auch Tel-Mi. Tel. 07164/6841 Patrick

Verkaufe Wave Race 80,- DM, ISS 64 110,- DM, Wayne Gretzky's 3D Hockey 95,- DM, Pilot Wings 80,- DM, Star Wars Sote 100,- DM. Tel. 09847/497 fragt nach Tobias

Verk. Lamborghini 64 für 60,- DM. Verk. Mega Drive m. 25 Spielen, 4 Spieler-Adapter u. 2 Joypads für 60,- DM. Tel. 02331/334160 Dennis Guardiola

Tausche Diddy Kong Racing gegen GoldenEye (PAL) oder WCW vs. NWO. Ich übernehme alle Versandkosten!! Tel. 02407/59117

Suche Lylat Wars, VHB 55,- DM, erreichbar ab 18 Uhr unter Tel. 02642/5227 fragt nach David. Falls nötig, übernehme ich Portokosten.

Tausche Sote, Wave Race gegen Hexen o. MRC, außerdem Turok und F1 gegen andere Spiele. Ruft an 03583/510733 18-20 Uhr, fragt nach Max

Verkaufe Mario Kart 64, Diddy Kong Racing und Int. Superstar Soccer 64. Suche FIFA 98 und NFL Quarterback 98. Tel. 089/ 643850 ab 15.30 Uhr, Alex

Suche Lylat Wars m. Rumble Pak, Tel. 04541/82137

Tausche ISS 64 gegen FIFA 98 oder verkaufe es für 110,- DM. Verkaufe Mario Kart für 65,- DM oder tausche gegen Pilotwings. Ruft an unter 06707/1508

Verkaufe Mario 64, Mario Kart 64, Lylat Wars und Star Wars Sote. Preis nach Vereinbarung. Tel. 06425/1890

Verkaufe Mario 64 u. Pilot W. zu je 65,- DM (VHB) o. tausche gegen: DKR, FIFA 98, ISS, M. Kart, Nagano, 007, Wayne Hockey 98, Angebot gilt für länger. Bitte ruft an: Tel. 05361/41433 fragt nach Andy

Verk. Mario Kart 64, Spielanleitung u. Packung vorhanden, 60,- DM. Tel. 06503/3237

Verkaufe Star Wars Shadows of the Empire, neu, original verpackt, NP 150,- DM an Höchstbietenden. Tel. 06402/5234 Bastian

Verkaufe Wave Race für 40,- DM, tausche auch gegen Clayfighter, Starwars SOTE. Tel. 06128/3102 Daniel

Verk: N64-Spiel Diddy Kong Racing 64, SNES mit 10 Spielen, z. B. Batmans Rückkehr, Terranigma, Sparkster usw. VHB. Tel. 034601/24 640 fragt nach Sven

Verk. N64, 2 Pads, 2 Sp.: Mace u. NBAHT, VB 420,- DM. Tel. 0871/41741 ab 20 Uhr

Wer wohnt im Umkreis von Weiden i. d. Opf. Wer hat Diddy Kong Racing durchgeschafft? Wer kann's mir auch zeigen? Belohnung: 10,- DM. Tel. 09603/1477 Stefan

Suche GoldenEye 007, Star Wars Shadows o. t. E. Tel. 02153/89603 Ingo Meuter, 41334 Nettetal

Suche: Cheats + Codes für Int. Soccer, Wave Race, Turok, Diddy Kong, NHL und vieles mehr. Meldet euch bei Pascal. Am Dienstag od. Freitag um 19.00 Uhr. Marcher, Pascal Löwenplatz 5, 5712 Beinwil (CH)

Verkaufe Extreme G 100,- DM, Pilotwings 70,- DM, Mario Kart 64 40,- DM, Wave Race 40,- DM, Patrik Köhn, Hunnenkamp 24, 24613 Aukrug. Tel. 04873/624

ISS de Luxe, Preis: VB. Tel. 08131/58155

Tausche Super Mario 64 gegen Turok oder Clayfighter 63 1/3. Tel. 05033/971467 fragt nach Andreas

Verkaufe Blast Corps, Wave Race, Mario 64 (nicht teuer), tausche auch gegen Top Gear Rally. Tel. 5710088 fragt nach Maxi, Hamburg

Ich tausche F1 Pole Position gegen Pilotwings 64, bitte mit Anleitung und Packung. Tel. 02631/28397, 56564 Neumied

Suche neuwertiges Chameleon Twist mit Schutzhülle u. Packung, Preis nach Vereinbarung, Tel. 0391/7337091 Saskia

Tausche Starwars gegen GoldenEye oder San Francisco, mit Anleitung. Tel. 06281/9414 fragt nach Ralf

Suche (fast) alles: Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör f. N 64, SNES, NES, GB, Sony PSX usw. Bitte meldet euch u. Tel. 0641/970424 Kirsten

Verkaufe: Mace – The Dark Age/Kampfspiel/PAL-Version, neu, für 100,- DM, Porto bezahlt, Tel. 0911/629429

Tausche NBA Hangtime oder ISS 64 gegen Star Wars: Sote. NBA ist brandneu! Tel. 033477/4071

Tausche Star Wars: Shadows Of The Empire gegen Lylat Wars. Tel. 02102/95117

Tausche Star Wars Sote gegen Hexen 64, wenn möglich mit Memory Card. Tel. 089/1234594 Philipp, tausche nur innerh. v. München u. Umgebung!

Tausche N64-Spiele: GoldenEye, Diddy Kong Racing, Ballerspiel u. a. (suche u. a. Mace und NFL 98). Tel. 04462/2269 fragt nach Dennis

GoldenEye (us) 100,- DM, DKR 80,- DM, Pilotwings 80,- DM, Mario 70,- DM, Wave Race 70,- DM, suche Kampfspiel + Extreme G, Tel. 07333-6185 Dominic

Verk. FN 64 Clay Fighter, Extreme G und Star Wars für 80,- DM pro Stück inkl. Porto und Versand, Spiele mit Org.-Verpackung. Tel. 0340/8822773 Martin

Tausche SM 64, ISS 64, Extreme G, DKR u. TGR gegen Yoshi's Story, WCW vs NWO, GE007, F1 PP u. Nagano Winter Olympics. Tel. 0340/8503233 fragt nach Michael

Tausche Mario 64, Wave Race o. Blast Corps gegen GoldenEye, Lamborghini 64, Hexen 64 o. Top Gear Rally. Alles PAL. Tel. 09092/8548 Jürgen, ab 18 Uhr

Verkaufe N64 (PAL), 2 Joy Pads, 7 Spiele, Mario Kart 64, Extreme G, Clay Fighter 63 1/3, Mario 64, Lylat Wars + Rumble Pak, Star Wars, Turok, VP 850,-. Tel. 6860040 Berlin

Stop! Der Hit: Tausche Turok (dt) + Top Gear Rally gegen GoldenEye 007 (PAL), lasse auch mit mir handeln. Dringend! Ruft bitte an unter Tel. 0711/8891137 Jan

Verkaufe oder tausche Blast Corps, suche Star Wars Sote oder GoldenEye 007. Tel. 03771/723865

Verkaufe F1 Pole Position für 110,- DM, Wayne Gretzky für 85,- DM, Mario Kart für 65,- DM, alle mit Verp. u. Anl. Mario für 60,- DM ohne Verp. Tel. 030/5662735

Verkaufe Wave Race für 60,- DM oder tausche gegen Turok oder Snowboard Kids. Tel. 02381/789172

Achtung! Tausche Mario Kart 64 gegen F1 Pole Position 64 oder gegen San Francisco Rush. Ruft an: Tel. 09121/68849 fragt nach Manuel

Verkaufe Star Wars 70,- DM und Pilotwings 79,- DM, ruft doch mal an. Tel. 06323/81259 fragt nach Jens

Ich suche Codes für Turok, ruft bitte an unter 0531/374570 und fragt nach Alex. Ich bin ab 18 Uhr da

Stop – Tausche ISS 64 o. Lylat Wars inc. Rumble Pak gegen Turok (eng. PAL), ruft an. Tel. 06062/62920 fragt nach Bernhard

Suche alles, was mit N64 zu tun hat. Mache neue Sammlung auf. Zahle gut. Tel. 02596/3397 fragt nach Gisbert

Verkaufe N64-Spiele. Habe Mario 64, Diddy Kong Racing, Mario Kart 64, Nagano Winter Olympics. Preis bei Anruf. Tel. 07541/371935 tausche auch

Tausche FIFA 64 gegen Pilotwings 64 o. Inter. Superstar Soccer 64 o. San Francisco Rush und Cruis'n USA gegen Super Mario 64 o. Diddy Kong Racing. Sebastian Görne, Hochmode 24a, 24321 Lütjenburg

Tausche Dark Rift (PAL, mit Anleitung und Tricks) gegen Chameleon Twist, Turok oder Blast Corps (auch PAL + Anl.). Tel. 08151/95632 Simon! Mo+Mi 15-18 Uhr

Tausche Snowbord K. gegen Chameleon, verkaufe Turok für 65,- DM, tausche Turok auch gegen Bomberman oder Cruis'n. Tel. 0341/3017960 ab 18 Uhr

Tausche Bomberman gegen Star Wars Sote, Diddy Kong Racing o. Turok. Ruft an. Tel. 03342/83249 ab 15 Uhr

Verkaufe Extreme G, ISS 64, Mario Kart 64, Lylat Wars, Mario 64, Wave Race 64, Blastcorps, alles 1A-Zustand. Tel. 039452/88165 Marcel Lichters, 13-17 Uhr

Verk. F1 Pole Position 90,- DM, Mario Kart 60,- DM, Lylat Wars mit Rumble Pak 80,- DM, Bomberman 60,- DM, Extreme G 70,- DM, tausche auch gegen Mace. Tel. 05341/54959

Tausche Blast Corps (D) mit Komplettlösung gegen GoldenEye, FIFA 98 oder Clayfighter 63 1/3. Tel. 06152/960163 Andreas

Tausche Pilotwings 64, Blast Corps gegen GoldenEye, Diddy Kong Racing. Tel. 0171/8248338 oder 09282/978152 ab 20 Uhr

Tausche MRC und Sote gegen GoldenEye 007, Nagano 98, Goemon, Blast Corps oder GASP. Tel. 030/6264901 Max

Suche Starwars 64 für 50,- DM, verk. Lylat Wars mit Rumble Pak für 90,- DM und ohne für 70,- DM. Tausche auch gegen GoldenEye 007 od. Sote. Ruft an. Tel. 089/6113515

Tausche Mario 64 + 10 DM gegen Automobili Lamborghini 64. Ruft an! Tel. 07131/280651 fragt nach Sascha

Verkaufe billig Top Gear Rally und NBA Hangtime. Suche Olympic Nagano. Top Gear 90,- DM, NBA 80,- DM. Tel 06229/2234 fragt nach Fabian

Tausche Top Gear Rally gegen San Francisco Rush. Tel. von D: 0041/717225594

Verkaufe N64 mit Rumble Pak, Super Mario 64 (ohne Anleitung), Wave Race 64 (ohne Verpackung), Diddy Kong Racing für 500,- DM. Tel. 02330/8365

Tausche Turok gegen Star War Sote. Tel. 04103/16245 Birger D.

Tausche N64-Spiele: Hexen 64, Nagano Winter Olympics, Extreme G gegen Clayfighter 63 1/3, Top Gear Ralley, Diddy Kong Racing. Tel. CH 071/6481983 Urs verlangen

Tausche Extreme G gegen Diddy Kong Racing o. Blast Corps, tausche od. verk. auch Wave Race od. Pilotwings je 70,- DM. Tel. 04155/5666 Sebastian

Tausche Super Mario mit Berater gegen Pilot Wings o. Cruis'n USA. Tel. 030/9434109 Mo-Fr 8-10 Uhr

Tausche ISS, Chameleon Twist oder Clay Fighter gegen Kampfspiel, Snowboard Kids oder andere. Tel. 037431/3311 fragt nach Christian

Verk./tausche Wave Race 60,- DM, Turok 40,- DM, MRC 85,- DM, suche FIFA 98 u. ISS 64. Tausche auch gegen andere Spiele. Tel. 03588/203569 nach Matthias fragen

Tausche Lylat Wars, Blast Corps oder Bomberman gegen GoldenEye. Tel. 03341/423380 fragt nach Steven oder Kevin

Verk. N 64-Konsole, 2 Controller, 2 Memory Cards, 10 Spiele für 1090,- DM. Tel. 030/6492687 fragt nach Marcus (alles sehr gut erhalten)

Tausch, An- und Verkauf von US/JP N64-Spielen, auch ganze Konsolenbestände. Tel. 0177/5035711 oder 02151/318376

Verkaufe N64, 3 Controller, 3 Spiele: DKR, Turok, Blast Corps 1, Controller Pack, 1a Zustand, alles in Orginal-Verp. + Anleitung 550,- DM. Tel. 03522/504482

Ich tausche Diddy Kong Racing oder FIFA 98 gegen Sportspiel, Kampfspiel oder GoldenEye 007. Tel. 030/3913680 ab 15 Uhr, nur Mo, Di, Mi, Sa

Verk. Pads (1 org. grau + 1 Super Pad 64) + 2 Rumble Paks (org.) oder tausche gegen 2 Pads (org. rot + grün) + 2 LX 4 Tremor Paks mit 1 MB Memory. Tel. 08628/668 Nathan

Verk./tausche ISS 64 und NBA Hangtime. Suche alle N64-Spiele. Ruft an! Tel. 05661/1708 Christian

Verk. Super Mario 64 für 70,- DM und Wave Race für 70,- DM oder tausche ein Spiel gegen Diddy Kong Racing und Hexen 64. Tel. 06021/57480

Verkaufe: Star War Sote für 75,- DM. Ruft an unter Tel. 02 642/6384 fragt nach Nehmet

Verk. Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race, Blast Corps + Star Wars Sote für jew. 70,- DM. Alles PAL, mit Anleitung + Verp. Tel. 02324/40143 David Link

Suche dringend NHL Breakaway 98 und Nagano Winter Olympics, tausche auch gegen Diddy Kong Racing oder Top Gear Rally. Ruft an unter Tel. 08684/688 fragt nach Andi

Suche GoldenEye 007 (PAL) u. Yoshi's Story. Tel. 0471/63182

Verkaufe neuwertig Prügelspiel u. Turok mit Codes + Control Pak für 250,- DM. Dieter Franzen, Hunnenkamp 24, 24613 Aukrug. Tel. 04873/624

Verkaufe Kampfspiel (PAL), alles vollständig, nur 180,- DM. Tel. 04624/2576 fragt nach Arne, ab 18 Uhr. Es ist echt stark!

Tausche ISS 64 o. Extreme G gegen FIFA 98. Ruft ab 18 Uhr an. Tel. 05109/6069 fragt nach Robert Steinhilper

Verkaufe Wave Race 64 für 80,- DM oder tausche gegen Bomberman 64, Star Wars oder Cameleon Twist (auch andere). Tel. 06590/1352 ab 15 Uhr

Tausche Wayne Gretzky's 3D Hockey o. FIFA 64 gegen Kampfspiele o. MRC, Tel. 03847/451292 fragt nach Petti

Verkaufe N 64 mit blauem Pad, Shark Pad Pro, Mario 64, Wave Race, Turok, Mario Kart, Lylat Wars und Rumble Pak. Verkaufe auch einzeln. Tel. 06196/3419

Verkaufe Wave Race oder tausche es gegen Nagano Winter Olympics, FIFA 98, Lamborghini oder weitere Spiele. Tel. 07433/15554 ab 17 Uhr

Verkaufe N64-Spiele: Wave Race, Mario 64, Turok und Mario Kart zu je 60,- DM, Extreme G zu 100,- DM. Tel. 08505/3085 Josef Moosbauer

Tausche Mario 64 (mit Verp. und Anl.) gegen Blast Corps oder Exteme G, Tel. 02862/1408 fragt nach Martin

Ich tausche Blast Corps, Extreme G oder FIFA 64 gegen Fighters Destiny, Tetrisphere oder gegen Cruis'n USA (alles PAL). Tel. 06653/919077 fragt nach Sven

Verkaufe japanisches Nintendo 64 mit Controller, Preis nach Vereinbarung. Tel. 02131/949066

Stop! Ich habe Blast Corps zu tauschen. Suche vor allem Turok und Sote. Wer eines dieser Spiele hat, meldet sich bitte unter Tel. 034244/60174

Verk. jap. N64-Kons. mit RGB- und PAL/US-Umbau mit Mario 64 und Rechn. für 350,- DM, Top-Zustand, da ich sehr pingelig bin. Tel. 05361/771300 Andy

Tausche o. verkaufe Turok, VB 90,- DM, suche GoldenEye 007. Tel. 0172/5662837 fragt nach Hendrik

Tausche Extreme G gegen Turok (PAL) oder Top Gear Rally, Tel. 052621/835 fragt nach Patrik

Tausche Lylat Wars + Rumble P. gegen GoldenEye, Wave Race, Mischief Makers, Wayne Gretzky Hockey... Tel. 07541/73492 Christopher

Suche Mario 64, Lamborghini, WCW vs. NWO u. Yoshi's Story, bezahle zwischen 60,- u. 110,- DM. Tel. 05174/692 fragt nach Kai

Hilfe! Suche F1 Pole P. oder S.F.R., tausche gegen Turok, ruft mich an: Tel. 03573/797067 Robert, bitte ab 18-20 Uhr

Verkaufe N 64 + 4 Spiele (Lamo + Mario + Diddy Kong Racing + Tetrisphere) und R. Pak + C. Pak und 2 Pads für NP 931,- DM, VP 650,- DM. Tel. 02191/23369 Christian

Verkaufe oder tausche Mario 64 gegen Extreme G oder Pilotwings. Tel. 06081/961616 fragt nach Marc

Verkaufe: ISS 64 für 80,- DM, Top Gear Rally für 80,- DM, Mario Kart für 60,- DM (alles PAL). Suche auch Game Boy-Spiele für 30,- DM! Ruft an: Tel. 03731/697451 Victor

Verkaufe für N 64 Extreme G und NBA in the Zone 98. Tel. 041/3772189 18-20 Uhr, nur aus der Schweiz, bitte!

Tausche Diddy Kong Racing gegen Snowboard Kids und tausche auch ISS 64 gegen NFL Quarterback Club 98. Tel. 09356/5917 Johannes

Stop! Suche N.W. Games, NHL 98 und FIFA 98, zahle pro Spiel 100,- DM, verkaufe W.Y. Eis Hockey für 80,- DM und Kampfspiel für 80,- DM, aber leider ohne Verpackung. Ruft an: Tel. 0340/8825704 Nico

Verk. N 64 + 3 Contr. + 2 Rumble Paks + 8 Spiele: GoldenEye, Top Gear Rally, Diddy Kong R., F1 PP., Cruis'n USA u.v.a. + Adapter (nur kompl.). Tel. 030/4261624

Suche Komplettlös. Super Mario 64 aus N-Zone 6, 7 und 9/97. Elfrun Ziedrich, Unterer Winkel 4, 37697 Lauenförd, E-Tel. 05273/88268

Verkaufe Extreme G in Top-Zustand mit Original-Verpackung und Anleitung für nur 99,- DM per Nachnahme. Tel. 06131/87848 fragt nach Timo

Verk./tausche u. suche N64-Spiele Mario 64, Lylat Wars und Turok, alles PAL und komplett. Ruft an unter Tel. 08721/4998

Verkaufe Super Mario 64 für nur 70,- DM. Tel. 05231/68311

Verkaufe/tausche: Pilotwings, FIFA 64, Star Wars, Mario 64, Turok, suche Clayf. Tel. 06435/7924 ab 15 Uhr, frage nach Christian

Verkaufe Clayfighter 63 1/3 für 80,- DM oder tausche gegen Fighters Destiny. Tel. 06203/63606

Verkaufe Mario 64 für 50,- DM oder tausche gegen Fighters Destiny. Tel. 06203/63606

Verkaufe Wave Race für 70,- DM. Tausche auch gegen Sote, Fifa 98, Wayne G. 3D H., Top Gear Rally, MRC oder Lamborghini. Tel. 06421/15150 fragt nach Benjamin

Verkaufe ISS 64 für 100,- DM. Verkaufe auch Game Boy-Spiele, z. B. Turtles (180,- DM), ruft schnell an. Tel. 02 642/7568 Sinzig, fragt nach Robert

Verk. GoldenEye 100,- DM, Extreme G 90,- DM, ISS 64 85,- DM, Lylat Wars ohne Rumble Pak 70,- DM, Diddy Kong Racing 65,- DM. Tel. 02161/897904 ab 19 Uhr

Tausche ISS 64 gegen NFL Quarterback 98, Diddy Kong Racing o. a. Neuheiten o. verkaufe es für 100,- DM, 15907 Lübben, Tel. 03546/3947 ab 17 Uhr

Verkaufe N64 + Spiel und Memory Card. Schickt an: Sergej Unruh, Südgeorgsfehner Str. 66, 26670 Uplengen

Tausche Pilotwings gegen Snowboard Kids. Tel. 06021/219919 06027/1651

Tausche Formel 1 64 gegen Top Gear Rally oder Lamborghini oder Snowboard Kids. Tel. 04181/4926 fragt nach Hannes

Suche Nintendo 64 + Sony PSX mit Spielen, kaufe + tausche auch Konsolen-Spiele, Zubehör, Neuheiten + Komplette Sammlungen für alle Systeme. Tel. 06253/932921

Tausche Extreme G, Mario Kart 64 und Lylat Wars o. Rumble Pak. Suche GoldenEye 007, Turok und andere Sp. für N64. Tel. 06132/41349 fragt nach Johann

Verkaufe Super Mario 64 55,- DM, Wave Race 64 55,- DM, Diddy Kong Racing 70,- DM, Extreme G 80,- DM. Tel. 0391/2514970 Stephan

SUPER NINTENDO

Verkaufe SNES mit 7 Spielen und 3 Controllern für nur 450,- DM. Tel. 08146/94001 Christoph

SNES + 5 Spiele + Super Game Boy + 25 Spiele, alles + 4 Adapter = 400,- DM. Tel. 04662/5075 Spiele: Lufia, Evermore, Soccer u. a., genaueres am Telefon, Jan Sachau

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 1 Spiel, VHB 150,- DM. Jedes weitere Spiel 20,- DM. Verkaufe Game Boy special Edition (transparent), VHB 50,- DM. Rudolf Huthmann, Buschstr. 11, 40670 Meerbusch

Verkaufe SNES mit 2 Controllern, 5 Spielen (Mario World + S. Soccer + F-Zero + A. u. Obelix + NBA Jam) für 200,- DM. Tel. 089/3110554 fragt nach Olli

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 12 Spielen, z. B. FIFA, ISSD, Terranigma. Acces für 700,- DM. Tel. 069/6312845 ab 19 Uhr, fragt nach Muris

Verk. SNES-Spiele Secret of Mana, Secret of Evermore, Demolition Man usw. Jedes Spiel 65,- DM. Tel. 06349/3388 fragt nach Johannes!

Ich verkaufe Super Nintendo mit Zelda Secret of Evermore, B.C. Kid, Mario Kart + Mario World, Preis ca. 200,- DM VHB. Tel. 0684/98066, Limbacher Weg 3, 66459 Kirkel, Jan

Verkaufe SNES mit 21 Spielen, z. B. Final Fantasy 3, mit Spieleberater, Earthbound, Lufia und Multitap, super Game Boy 600,- DM. Tel. 0212/16766

Suche Secret of Mana und verkaufe FIFA 97, Super Soccer, Mickey Mania und Stunt Race FX für den SN. Verk. Top Gear Rally (N64), ruft an. Tel. 09382/90480

Suche Rock 'n' Roll Racing, Preis VB. Tel. 02541/85694 fragt nach Kevin, Mo. bis Fr. ab 2 Uhr

Verk. More Fun Set (SNES + Super Game Boy, Super Mario Land), 11 Spielen, einem Extra-Controller VP. 700,- DM. Tel. 07344/960812

Suche N64-Spiele bis 50,- DM, SNES-Spiele bis 20,- DM, Game Boy-Spiele bis 10,- DM, auch Spiel-Konsolen aller Nintendo-Systeme, alles anbieten. Tel. 02162/450961

Tausche Donkey Kong Country 1 gegen Donkey Kong Country 2. Tel. 07121/68849 Florian Ziegler

Verkaufe Super-NES inkl. 2 Controller, Super Game Boy, Super Mario, Donkey Kong Country 2+3 für 230,- DM. Tel. 0251/261274

Verkaufe gut erhaltenen SNES mit 9 Spielen, 2 Controllern und 4 Spieleberatern für VB 380,- DM, Tel. 02052/2287 fragt nach Mathias

Verkaufe S-NES inkl. 2 Contr. Super Game Boy u. 22 Spielen für 450,- DM. Tel. 02838/1029 nach 19 Uhr oder Anrufbeantworter

Verkaufe SNES mit 9 Spielen, z. B. Donkey Kong 1+2 und Super Game Boy, 2 Controller für nur 525,- DM. Tel. 05751/2229 fragt nach Marco

Achtung!!! Kaufe SNES-Spiele, zahle Höchstpreise. Kaufe auch N64-Spiele. Tel. 03695/602025 ab 15 Uhr, Stephan

Verk. SNES-Spiele, z. B. FIFA 97, ISS Deluxe u. a. Liste gegen 1,10 DM in Briefmarken bei: J. Eisner, Klaus-Groth-Weg 5, 31737 Rinteln

Verkaufe Super Nintendo mit einem Pad, Mario und Super Game Boy mit Kirby's Dream Land und Wario Blast. Verkaufe auch einzeln. Tel. 06196/3419

Verk. SNES + Pad 149,- DM, DKC 3 79,- DM, DKC 49,- DM, Str. Fighter II, Turtles T. Fighter Battletoad je 39,- DM, Taz M., SMW, S. Tennis je 29,- DM, Tel. 036075/31646 Andreas

Verkaufe NES inkl. 2 Contr., Super Game Boy, 2 Spiele, z. B. Star Wars, NP 500,- DM, VP 300,- DM. Tel. 039061/3656 fragt nach Benito, ab 14 Uhr

Verkaufe Super-Nintendo + zweitem Controller VHB 130,- DM. Dazu 12 verschiedene Spiele zwischen 20-50,- DM Tel. 07202/5938

Verk. SNES + Pad 149,- DM, DKC 3 79,- DM, DKC 49,- DM, Str. Fighter II, Turtles T. Fighter, Battletoad je 39,- DM, Taz M., SMW, S. Tennis je 29,- DM, Tel. 036075/31646 Andreas

Verk. SNES m. 2 Contr., Super Game Boy, Mario Paint, 9 Spiele (Donkey K.C. 1-3, FIFA 96, Mario Kart usw.) NP 1.700,- DM, VB 680,- DM. Tel. 06462/2750 Christian, ab 14 Uhr

Verkaufe SNES mit 2 Cont., Maus und 43 Spielen, z. B. SMW 2, Starwing usw. zum Preis von 1.600,- DM (Neupreis 4.000,- DM). Tel. 030321/3230 Basti!!

Verkaufe SNES mit 2 Pads, Super Game Boy + 8 Spielen (F-Zero, DKC 3, Aladdin, Mario Kart u. a.), VB 350,- DM oder Tausch gg. 3 N64-Spiele. Tel. 02331/307663 Jens

Verkaufe: SNES + 2 Joypads + 5 Spielen + Super Game Boy + 7 Spiele für 130,- DM, alles 100% o.k.! Ruft an. Tel. 02521/93310 fragt nach Markus!

GAME BOY

Verk. GB m. 7 Spielen + Akkuladegerät für 140,- DM. Auch Einzelverkauf (Preise telefon.). Ruft doch mal an, wenn Ihr etwas fragen wollt. Tel. 02304/67692

Verkaufe Game Boy-Spiele: Tennis, World Cup, NBA Jam, Turtels 3, Magnetic Soccer Allstar Challenge, jedes Spiel 25,- DM. Tel. 02642/6384 ruft an!

Verkaufe Game Boy-Spiele mit Hülle: Tetris 10,- DM, ein Zwölfer-Spiel 25,- DM. Tel. 03523/74059 zwischen 16 und 20 Uhr, fragt nach Stephan

Verk. Game Boy mit 6 Spielen und Anleitung für 230,- DM. Tel. 04105/53062 fragt nach Torben

Verkaufe: Soccer, M. & Yoshi, Galaga Galaxien, Snoopy, Kirby's D. Land, Donkey Kong L., GB-Tasche f. je 10,- DM, M. Hess, La Ferte-Bernard 13/2, 74348 Lauffen

CLUBS

N64-Club sucht Mitglieder. Fordert Infos und aktuelles Clubheft gegen 2,20 DM Rückporto an beim Universum Club, Lindenweg 14, 25709 Marne

N64-Club: Mtl. Heft, Gewinnspiel, Geschenk, Cheat-Service... Infos gegen frank. Rückumschlag: Andreas Zischler, Angerhöhe 5, 95497 Goldkronach

SONSTIGES

Verk. 23 Sega Mega Drive II-Spiele, je 10,- DM. Gratis 3 Controller + Sega MD-Konsole. Nur komplett abzugeben. Tel. 02131/80947 nach Henrik fragen

Verkaufe neue PlayStation mit 2 Controllern, Memory Card, Tomb Raider 2, 5 Demo CDs, Alien Trilogy, alles sehr gute Qualität. Preis VHB. Tel. 06131/43149

Tausche Mario 2 GB + Sega 2 + Super Version (ähnlich GB) mit sieben Spielen gegen einen Nintendo 64.

Für Sparer: Saturn, 2 Pads + Analog Pad, Gamebuster, Nights (us), Mystaria, Destr. Derby, Madden 98, WSB + Extreme G für N64. Alles zusammen ganze 550,- DM, Tel. 0172/6231590

Verkaufe PlayStation-Spiele 1. Wamco Soccer Prime Goal 35,- DM 2. Disneys Hercules Action Spiel 55,- DM. Tel. 04603/431

Verkaufe Mega Drive mit 17 Spielen (Preis nach Vereinbarung), suche außerdem GoldenEye 007, ruft unter Tel. 0644/174535 bzw. 0644/197191 an, fragt nach Kevin

Verkaufe Mega Drive II mit 5 Spielen und 2 Pads, VHB 150,- DM. Tel. 089/142226

Kaufe Konsolen + kompl. Sammlungen + Zubehör + Neuheiten f. N64, SNES, NES, GB, PSX usw. einfach anrufen unter Tel. 0641/970424

Suche N-Zone-Ausgaben: 6/97, 7/97 und 10/97. Zahle gut!! Tel. 0751/91817 ab 18 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive 2 mit 8 Spielen und 2 Joystick, VB 180,- DM. Tel. 02426/5809

Suche Brieffreunde, um über Nintendo zu plaudern. Briefe an: Alexander Hilliger, Stockstadter Weg 20b, 63741 Aschaffenburg

Biete u. suche günstig für alle Systeme Spiele u. Zubehör, Liste 3,- DM Briefmarken, nur privat, M. Rocca, Kastanien-Allee 41, 63075 Offenbach/Main

Tausche SNES-Konsole inkl. 1 norm. Joypad + 1 Super Joypad und 7 Games, u. a. Terranigma, DKII, gegen die Sony PlayStation mit mindestens 2 Games

Tausche! Total 7/93-11/95 + Super Pro 2/94-2/95 + Fun-Vision 12/93-12/95 + Super-Mario Kart + Goof-Troop = SNES gegen ISS 64 + Mischief Makers

Kaufe + tausche Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + Sammlungen für Nintendo 64 + Sony PSX + Saturn (kaufe + tausche fast alles). Tel. 06253/932921 Jochen

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Da gibt es doch scheinbar ab und zu Mißverständnisse darüber, wofür wir ein Honorar entrichten. Ganz klar: für abgedruckte Cheats, Codes, nützliche Tips etc. können wir euch belohnen! Daß ihr wie verrückt Briefe an uns schickt, das freut uns natürlich auch, aber wir können natürlich nicht für jedes kleine Schreiben ein Honorar an euch überweisen. Das müßt ihr bitte verstehen! Dafür bekommt ihr ja Poster, Aufkleber und sogar Bügelbilder von uns!

Michael Erlwein

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an den:
Computec Verlag • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertips • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GOLDENEYE 007 (PAL)

Heiko und Christian haben einen Trick herausgefunden, der zwar nicht unbedingt etwas zum Weiterkommen im Spiel beiträgt, dafür aber einer der waschechten Lesertips ist, wie wir sie suchen. Dazu muß man den Mehrspieler-Modus anwählen und den Turbo Mode anwählen. Im Facility-Level geht man zur Toilette und öffnet die Türe, über der sich der Lüftungsschacht befindet. Ein Spieler stellt sich links auf die Toilette, nimmt Anlauf und rennt auf die rechte Seite. So müßte dieser Spieler in den Lüftungsschacht hineinkommen. Irre, oder?

Heiko Enders/Christian Fahr

F1 POLE POSITION 64 (D)

Unendlich Benzin
Nach über einem halben Jahr können wir dank Carsten Taschner endlich auch einen Tip zu F1 Pole Position 64 (Ende des Jahres kommt ein Nachfolger namens F1 Racing) präsentieren. Stelle im Grand Prix-Rennen deinen Sprit einfach auf 10% ein. Nun kannst Du Vollgas geben und brauchst dich um deinen Spritverbrauch nicht mehr kümmern. Du bist also leichter und kannst so sogar zehn Runden fahren, ohne auch nur einen einzigen Tropfen Benzin zu verlieren.

Carsten Täschner

Herzlichen Dank! Ackermann, Jochen – Bittersmann, Christian – Blouri, Yashar – Brieger, Stefan – Coviello, Gennaro – Czepok, Manuel – Demmel, Kevin – Elizondo, German – Elizondo, Lucas – Enders, Heiko – Fehr, Stefan – Fink, Alexander – Furer, Daniel – Gruel, Garrit – Haise, Holger – Hevesi, Manuel – Holert, Maik – Holtgreve, Heinrich – Jäschke, Michael – Julin, J. – Kamph, Andreas – Kathleen, Bastian – Keßler, Maikel – Kluge, Patrik – Kuhlo, Markus – Kummer, Ralph – Laudenbach, Johannes – Leeb, Simon – Lippert, Torsten – Lutterbeck, Max – Maetzing, Andy – Maricca, Federico – Maschke, Alexander – Maier, Barbara – Meuche, M. – Mewis, Michael – Middeldorf, Jan – Neu, Vitali – Nierabe, Manuel – Ohlemacher, Eric – Otto, Sebastian – Paulus, Philipp – Pfeiffer, Kilian – Prescott, Marc – Rauch, Daniel – Rawitz, Dennis – Reinsch, Cedric – Reuße, Florian – Marzahl ,Robby – Rode, Peter – Rohmann, Mike – Rosenthal, Reginald – Sandig, Axel – Schaffelhofer, Dominik – Schiewer, Marcel – Schleifer, Heiko – Schmidt, Pedro – Schulze, Christian – Schwerdtner, Marco – Schwider, Florian – Seeger, Florian – Stampfl, Daniel – Steuben, K.-C. – Stolz, David – Stückler, Peter – Szendelett, Tobias – Timm, Stefan – Vogl, Patick – Wagener, Tim – Wahn, Basil – Wetzel, Dennis – Wetzel, Dirk – Wetzel, Thomas – Wissel, Rainer – Witte, Christian – Wittek, Matthäus – Wyputta, Martin – Zieger, Oliver – Zielinski, C.

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Zentrale Faxnummer:	0911-2872-250
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Hans Ippisch

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller (ws)
Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter: Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Hans Strobel, Gisela Tröger
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Postergestaltung: Gisela Tröger

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- . (Ausland DM 70,-)

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben öS 348, PGV Salzburg, Niederalm 300, A-5081 Anif; Tel.: 06246-882-0; Fax: 06246-882-259

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg

Telefax: 0203-30511-555

Verkauf: Thomas Kammer
Oliver Diemers
Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab 1.10.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firmen Game Activity und Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Das Inhaltpapier wird, ohne Verwendung von Chlor, zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 18 05-22 51-55	Mo.-So. 16°°-18°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 18 05-25 43 91	Mo.-So. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 29.4.98 am Kiosk

ACCLAIM SPORTS SOCCER

Pünktlich vor der Veröffentlichung Mitte Mai nehmen wir den potentiellen FIFA 98- und ISS 64-Konkurrenten kritisch unter die Lupe. Können wählbare Grafikauflösungen, neuartiges Motion-Capturing und ausgiebige Entwicklungszeit das neue Werk des Extreme G-Produzenten in die 90%-Elite hieven?

ZELDA: OCARINA OF TIME

Sollte alles planmäßig verlaufen, dann müßten wir euch in der nächsten Ausgabe den langerwarteten Testbericht zu Zelda: The Ocarina Of Time präsentieren können. Wird Super Mario 64 als bestes Nintendo 64-Spiel abgelöst? Hält das Game, was die gigantischen Screenshots versprechen? Mehr demnächst!

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Aus Platzgründen verspätet, Teil 2 Chameleon Twist-Lsg.*
- *Komplettlösung: Yoshi´s Story, NHL Breakaway u. a.*
- *Im Test: WWF Warzone, Iggy´s Reckin´ Balls*
- *Import-Test: SimCity 2000 (endlich!)*
- *Import-Test: Brave Spirits*
- *Im Test: Olympic Hockey ´98*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 29.4.98!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Hans-Joachim Amann

Hans-Joachim Amann (25) ist seit 1. Februar als Product Manager bei Konami tätig

1. Was spielen Sie im Augenblick?
WCW vs. NWO, Mystical Ninja – Starring Goemon, GoldenEye 007 und Aerofighters Assault.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
WCW vs. NWO eröffnet dem Spieler ein schier unerschöpfliches Angebot an Schlag- und Trittkombinationen sowie spektakulären Special -Moves, die allein beim Zusehen für große Freude sorgen. Da das Action-Adventure-Genre auf dem N64 stark vernachlässigt wurde, freue ich mich umso mehr über das Erscheinen von Mystical Ninja – Starring Goemon. In einer riesigen japanischen Welt läuft und hüpft man nicht nur durch die Gegend, sondern muß auch allerlei spannende Rätsel lösen. Für mich schon jetzt ein absoluter Klassiker, der in jede Sammlung gehört.
Letzteres gilt auch für GoldenEye, ein Spiel der Extraklasse! Adrenalin pur versprechen die Luftschlachten bei Aerofighters Assault, einem Actionvergnügen mit unterschiedlichsten Kampfflugzeugen, Gegnern und furchteinflößenden Endgegnern. Vor allem auch zu zweit ein Genuß!

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten?
Platz 1: Yoshi's Island (SNES), Platz 2: International Superstar Soccer 64 (N64), Platz 3: Plok! (SNES; allein schon wegen der genialen Musik).

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Neben den grafischen Möglichkeiten ganz klar die vier Joypad-Ports, denn man spart sich das lästige Kaufen und Anstöpseln irgendwelcher Mehrspieler-Adapter.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Castlevania

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Es war einmal, vor langer, langer Zeit, eine „Multi-Spiel-Konsole", die so tolle Dinge wie Fußball, Tennis und Tontaubenschießen bot. Die Grafik bestand aus Rechtecken und Strichen – aber die Licht pistole war klasse. Und hätte ich sie noch heute...

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Sportspiele sowie gute Ballergames erfreuen mein Herz und meinen Trigger-Finger.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
International Superstar Soccer 64 und GoldenEye 007, weil bei ihnen auch nach Stunden noch kein Abflauen des Spielspaßes zu verspüren ist.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ganz gleich, ob ihr in der Bahn mit dem Game Boy oder zuhause mit dem N64 zocken wollt: 1998 wird ein gutes Jahr mit Frühjahrs-Highlights wie Castlevania – Legends, Monopoly (beide GB) oder Mystical Ninja – Starring Goemon (GB & N64), um nur ein paar zu nennen. Abgesehen davon hat Konami noch einige Überraschungen für euch parat...

Sammelkarte 35

Tips & Tricks

N-ZONE

WCW vs. NWO

WORUM GEHT'S?

WCW vs. NWO ist eine reinrassige Wrestling-Simulation mit allen bekannten Stars der WCW und NWO. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in den Ring steigen und mit abstrusen Moves für Laune sorgen. Wir haben einige nützliche Tips für euch parat!

1. PIN ENTKOMMEN

Um nicht am Boden „festgenagelt" zu werden (sogenannter Pin), muß man nur den Analog-Stick ein paar Male bewegen.

2. GEGNERISCHEN MOVE MACHEN

Sobald die Spiritanzeige Special anzeigt, muß du per A-Taste einen festen Griff machen und anschließend A und B zur gleichen Zeit drücken. Nun kannst du einen Move des Gegners machen.

3. FLIP

Wenn man als einer der maskierten Wrestler spielt (Rey Mysterio oder Black Ninja), kann man einen Rückwärtsflip auf den Gegner durchführen, indem man auf die Seile zuläuft und den A-Knopf in deren Nähe drückt.

4. ABROLLEN

Wenn man auf den Gegner zuläuft (C unten) und R drückt, kann man unter dem Gegner durchrollen.

5. SEILTRICK

Um länger auf dem Seil stehenbleiben zu können, während man auf einen geeigneten Augenblick wartet, muß man die A-Taste gedrückt halten. Man sollte sie bereits drücken, wenn man hochklettert (dies muß der erste Knopfdruck sein, nachdem man das Hochklettern begonnen hat).

6. OUTFIT ÄNDERN

Wer die Anleitung nicht genau gelesen hat, sei an dieser Stelle auf folgenden Trick aufmerksam gemacht: Drückt man bei der Auswahl des Wrestlers C links oder C rechts, dann ändert sich das Outfit.

7. GEGENSTÄNDE AUFNEHMEN

Bei einigen Wrestlern ist es wahrscheinlicher, daß sie Gegenstände wie Stühle oder Schläger bekommen. Wenn man beispielsweise als Sting oder Hulk Hogan spielt, bekommt man fast immer was von den Zuschauern. Gehe dazu zu den Zuschauern und drücke C oben. Achtung! Diese Gegenstände kann man nicht mit in den Ring nehmen.

Steuerung

- Gegner verspotten, Zuschauer ansprechen
- Gegner flippen
- Blick zu anderem Gegner (Team-Modus)
- Outfit ändern (nur bei Auswahl)
- Laufen in Blickrichtung
- A: Schwacher/Starker Griff
- B: Schwacher/Starker Angriff
- START: Spiel anhalten
- Z: Ohne Bedeutung
- Wrestler bewegen
- L: Griff vermeiden
- R: Blocken

Sammelkarte 34

Tips & Tricks

N-ZONE

Tetrisphere

WORUM GEHT'S?

Tetrisphere ist die Fortsetzung des weltbekannten Knobelspiels, das dem Game Boy zu sensationellen Verkaufszahlen verhalf. Das Spielprinzip ist ähnlich, dank der Übertragung auf eine rotierbare Kugel jedoch deutlich schwieriger.

CHEATS & CODES

Die folgenden Codes müssen allesamt im New Name-Entry-Bildschirm eingegeben werden.

1. GEHEIME CHARAKTERE

Drücke L, C rechts und C unten, um an die geheimen Charaktere ranzukommen.

2. CREDITS ANSEHEN

Gib als Namen „CREDITS" ein, um die Namen der Entwickler zu sehen.

3. VERSTECKTES SPIEL

Mit dem Namen „LINES" gelangst du in das versteckte Lines-Spiel.

ACHTUNG!

Bei folgenden Codes benötigt man die in den Klammern in Kleinbuchstaben abgedruckten Sonderzeichen. Schaltet dazu bei Bedarf durch das gleichzeitige Drücken von L, C rechts und C unten zwischen den beiden Zeichensätzen hin und her.

4. NEUE MUSIKSTÜCKE

Mit „G(alienkopf)MEBOY" kannst du neue Musikstücke im Audio-Menü anwählen. Alien

5. ALLE LEVELS

Mit dem Namen „(saturn)(raumschiff)(rakete)(herz)(totenkopf)" gelangst du in alle Levels.

6. VORTEX

Gib als Namen „VORTEX" ein und halte den Reset-Knopf gedrückt. Nach ein paar Sekunden wird eine Animationssequenz zu sehen sein, in der alle Roboter in die Vortex fliegen. Sobald du den Reset-Knopf losläßt, beginnt das Spiel von vorne.

Steuerung

- Ohne Bedeutung
- Puzzle zurücksetzen (nur Puzzle-Mode)
- Ohne Bedeutung
- Ohne Bedeutung
- Magic Item nutzen (außer Puzzle-Mode)
- A: Steine fallen lassen
- B: Stück aufnehmen und schieben
- START: Spiel anhalten
- Z: Steine fallen lassen
- Cursor steuern
- L: An Kugel heranzoomen
- R: Von Kugel entfernen

Sammelkarte 37

Tips & Tricks

N-ZONE

Cruis'n USA

WORUM GEHT'S?

Cruis'n USA ist ein Arcade-orientiertes Rennspiel, in dem man mit 4 verschiedenen Ami-Schlitten auf 14 verschiedenen Etappen durch ganz Amerika düsen darf. Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge dürfen hierbei natürlich nicht fehlen.

1. 3 NEUE AUTOS

Wen die vier Standard-Wagen bereits langweilen, dem können wir folgenden Cheat empfehlen: Halte während der Fahrzeugauswahl C links, C oben und C unten gedrückt, und schon wird der gerade angewählte Wagen in einen Jeep, in einen Schulbus oder in einen Polizeiwagen verwandelt. Achtung! Hat man den Italia P69 angewählt, passiert gar nichts.

2. STAGE-AUSWAHL

Mit Hilfe folgender Cheats, die man auf dem Choose Race-Screen eingeben muß, gelangt man völlig problemlos zur Golden Gate Bridge, nach Indiana oder nach San Francisco, sofern man den Cursor anschließend auf das aufleuchtende Feld bewegt.

+ Halte L, C links und C unten gedrückt, und schon leuchtet das Golden Gate-Bridge-Icon auf.

+ Halte L, C rechts und C unten gedrückt, um San Francisco anzuwählen.

+ Halte L, C rechts und C oben gedrückt, um nach Indiane zu gelangen.

3. BLITZSTART

Zunächst mußt du die Bestleistung „New Hot Time" in einem Rennen erreichen. Nimm dann irgendein Auto und drücke zu Beginn des Rennens L, L, L, Z, L und Z. Nun müßtest du wie eine Rakete wegfahren. Dies kann man an jedem Checkpoint wiederholen. Achtung! Dieser Start funktioniert nur bei vollständig aufgemotzten Autos.

4. SIRENEN & LICHT

Wenn man den Polizeiwagen oder den Schulbus auswählt (siehe Cheat 1), kann man deren Sirenen und das Licht anschalten. Dazu muß man in einem Rennen erster werden oder eine „Record New Time" mit dem Schulbus oder dem Polizeiwagen erzielen. Nachdem du deine Initialen eingegeben hast, mußt du den Cursor ganz nach unten und dann immer nach links bewegen. (Das Fließband muß auf dem Screen bleiben.) Warte nun etwa 30 Sekunden, bis jemand sagt: „Man, I love this game!". Gehe nun zum Startbildschirm und beginne ein neues Rennen. Bremse zweimal, sobald das Rennen beginnt, und beschleunige anschließend langsam. Wenn du alles richtig gemacht hast, funktioniert der Code jetzt. Die Sirenen werden ausgehen, wenn du nicht mehr Gas gibst. Drücke L, L, Z und halte anschließend Z, um ihn wieder einzuschalten.

Steuerung

- Wagen lenken
- Hochschalten
- Anzeigen ein-/ausblenden
- Ohne Bedeutung
- Runterschalten
- A: Perspektive wechseln
- B: Begleitmusik wechseln
- START: Spiel anhalten
- Z: Beschleunigen
- Manuell schalten/ lenken
- L: Bremsen
- R: Bremsen

Sammelkarte 36

Tips & Tricks

N-ZONE

NBA PRO 98

WORUM GEHT'S?

NBA PRO 98 ist eine waschechte Basketballsimulation mit allen Teams der amerikanischen NBA-Liga. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich einen spannenden Wettstreit auf dem glänzenden Parkett liefern.

1. LEICHTE FREIWÜRFE

Die Freiwürfe werden erheblich einfacher, wenn man die pulsierende Linie verlangsamt, indem man den Control Stick einige Male nach oben drückt. Dadurch erhöht sich die Treffergenauigkeit erheblich.

2. 3 PUNKTE LEICHTGEMACHT

Es gibt in NBA PRO 98 einen einfachen Weg, um 3 Punkte zu erzielen, und zwar in jedem Spiel! Wenn man den Ball hat und in der Nähe des gegnerischen Korbs steht, sollte man in Richtung des Korbes schauen und dabei genau in einen Gegner hineinlaufen. Anschließend sollte man nach rechts ausweichen. Macht man das richtig, wird man in den allermeisten Fällen ein Foul zugesprochen und drei Freiwürfe bekommen. Dies ist ein sehr guter Tricks, um die Gegenspieler mit vielen Fouls auszuschalten. Es funktioniert übrigens auch bei einem 3er-Versuch, was dann 4 Punkte ermöglicht! Es erfordert sehr viel Übung, bis dies richtig funktioniert.

2. SPIELERNUMMER VERÄNDERN

Um die Nummer eines Spielers zu verändern, muß man ihn nur im Trade-Menü aus der Aufstellung entfernen und anschließend wieder einkaufen. Schon kann man ihm eine neue Trikot-Nummer verpassen.

Steuerung (offensiv/defensiv)

- Steuern in die entsprechende Richtung
- Drehen/Check
- Spieler wechseln
- Antäuschen/Greifen
- Beschleunigen
- A: Passen/Stehlen
- B: Schießen/Blocken
- START: Spiel anhalten
- Z: Dash
- Ohne Bedeutung
- L: Ohne Bedeutung
- R: Ohne Bedeutung

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 34

Tetrisphere

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 35

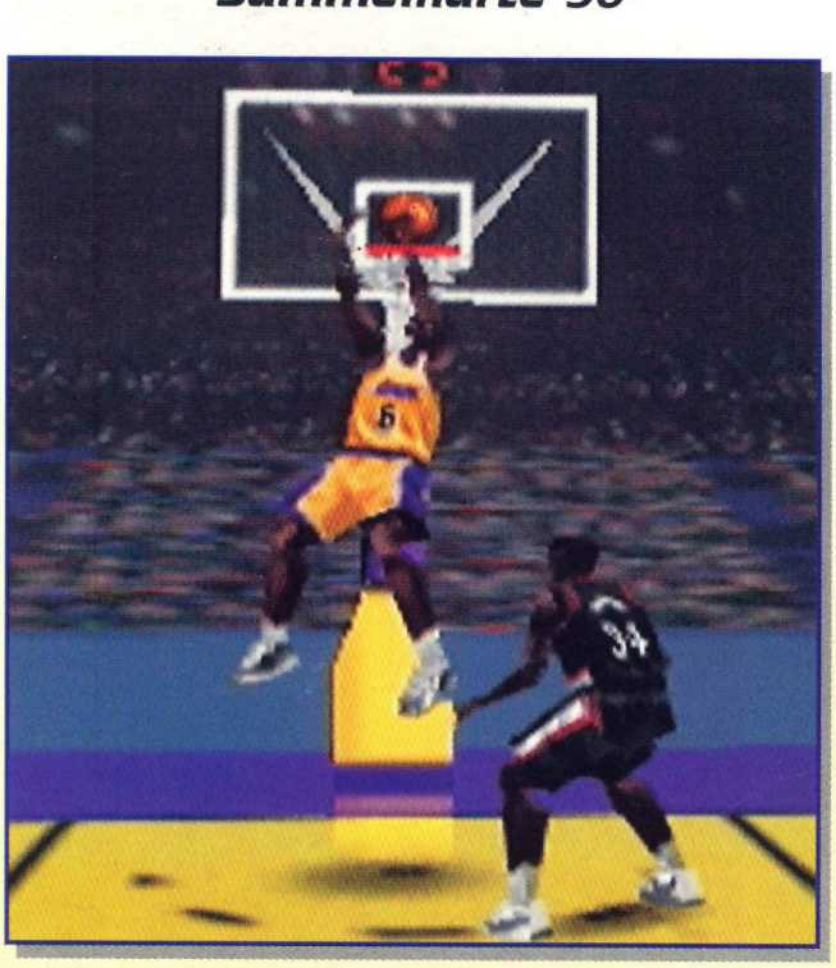
WCW vs. NWO

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 36



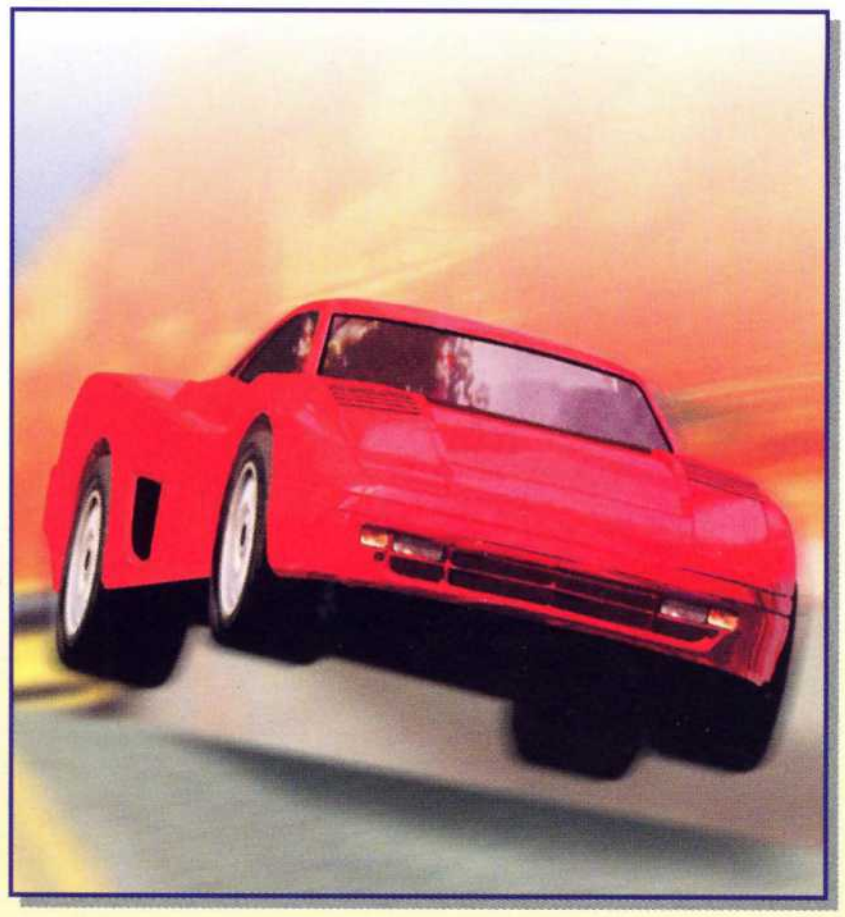
NBA PRO 98

Nr. 1

N-ZONE

Tips & Tricks

Sammelkarte 37



Cruis'n USA

Nr. 1